COMMODORE

AMIGA REVUE

AMIGA 500, 500+, 600, 1200, 2000, 3000, 4000, CD³²

DOSSIER : SPÉCIAL PAO



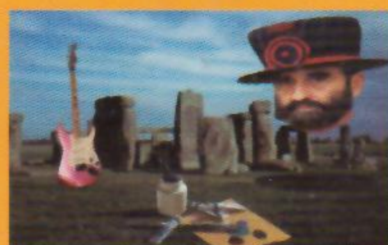
REPORTAGE

L'AMIGA au service de la télé locale



TESTS

ImageFX
Le retoucheur d'images



MSP 9000
La solution vidéo

Blitz Basic
L'Amos killer ?

LE BON CHOIX

Les logiciels multimédia

LES RÉSULTATS DE NOTRE SONDAGE

CAHIER DES CHARGES

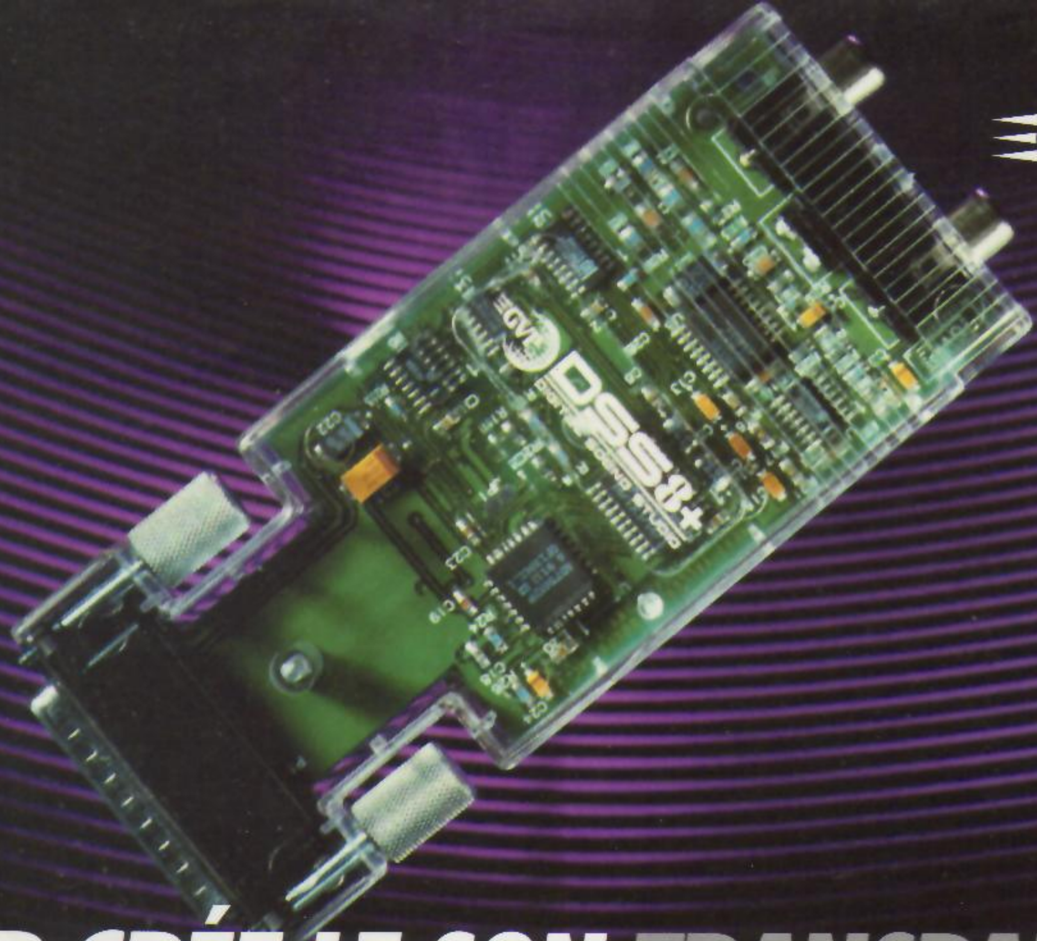
Vos idées pour améliorer le futur Amiga

ET TOUJOURS...
Les jeux, le DP, Amos, la vidéo...

M 2483 - 64 - 30,00 F

ISSN 1151 - 5155

MARS 1994 N°64 - 30 F. - CANADA : 8,50 $ - SUISSE 9,40 FS. - BELGIQUE 219 FB.



GVP CRÉE LE SON TRANSPARENT

DSS+

Ecoutez ! Et regardez, le nouveau digitaliseur sonore DSS+ de GVP est transparent et le son n'a jamais été aussi clair. Cette magie est éléctronique : filtre passe bas programmable, système exclusif de déparasitage, réglage digital du gain, entrée micro séparée... Le tout orchestré par Digital Sound Studio 2.0 avec son éditeur de son évolué et son tracker pour la composition musicale. DSS+ pour Amiga est disponible en version française chez votre revendeur et à la Fnac.

Distribué en France par
Réseau revendeurs CiS (liste sur simple appel au 57 891 140)
Fnac (coordonnées de la Fnac la plus proche de vous au 57 891 140)
Distribué en Belgique et Luxembourg par
E.I.S 31, rue du Prof. MAHAIM 4000 LIEGE - COINTE
Tél / Fax : 41 52 71 95

iT FORUM

Retrouvez-nous à iT FORUM **du 8 au 11 Février 1994**, Parc des expositions de la Porte de Versailles - Paris • **Hall 1 - Stand C 81**

Les produits Great Valley Products Inc. sont édités en version française et supportés par CiS
14, Avenue HERTZ, Europarc,
33600 PESSAC, France
Tél : +33 57 891 140
Fax : +33 56 362 846

CiS

Caractéristiques non contractuelles et modifiables sans préavis. Les produits cités sont des marques déposées de leurs éditeurs respectifs.
GVP et DSS sont des marques déposées de Great Valley Products Inc. Amiga est une marque déposée de Commodore Amiga Inc.

SOMMAIRE

















La CD^{32} dans tous ses états

A côté de l'antique KGB dépoussiéré sous le nom de Conspiracy, Cryo développe de superbes produits tels Dune CD, Dragon Tales, Megarace ou Eden qui ne méritent pas de rester dans l'ombre.

• Comme Conspiracy, Dune se voit remis au goût du jour pour la version CD. Cependant, le scénario et l'évolution du jeu n'ont pas changé. Reste l'aspect graphique qui profite des capacités de stockage importantes du CD pour s'enrichir d'images et de scènes en 3D. La promenade en ornithoptère ou en vers des sables entre les dunes déjà agréable devient un véritable plaisir. Les édifices eux aussi bénéficient de ce "relookage" ! Comme si cela ne suffisait pas, des digitalisations du film viennent agrémenter les phases importantes du jeu.

• A l'état d'esquisse il y a deux ans, Eden verra le jour dans deux à trois mois sur CD-ROM PC, la version CD^{32} se fera malheureusement attendre plus longtemps (septembre prochain). Dans le monde mythique d'Eden, dinosaures, humains et mélange des deux cohabitent. Vous y incarnez le fils du roi (humain), retranché dans sa forteresse avec pour alliés les diplodocus et autres sympathiques dinosaures. Les graphismes sont exceptionnels, tout comme les nombreuses phases d'animation, créées sous 3D Studio III, l'équivalent d'Imagine sur PC. La version CD^{32} sera une simple adaptation de la version CD-ROM PC.

• Dragon Tales vous plongera dans l'univers mystérieux et riche en aventure de l'Héroïc Fantasy. Ce jeu d'aventure vous mettra dans la peau d'un manant qui tentera par tous les moyens possibles (dialogues, combats, wargame...) de ré-accéder à la place qui lui est due, celle d'un chevalier dragon. Là aussi toutes les animations sont en 3D précalculée et d'une qualité exceptionnelle. La sortie sur CD^{32} se fera elle aussi attendre assez longtemps.

• Comme son nom l'indique, Megarace est un jeu de tutures. C'est-à-dire, techniquement parlant, une course de tutures sur un circuit de tutures avec des tutures futuristes sur un circuit de tutures futuriste. Tout cela pour vous dire que l'intérêt du jeu ne réside pas dans le scénario mais plutôt dans l'animation époustouflante et dans les graphismes hors du commun. Ce superbe jeu d'arcade est lui aussi modélisé à partir de 3D Studio III. Inutile de vous dire que sa sortie sur la CD^{32} se fera attendre.

bd...



NEWS...

Pour en voir de toutes les couleurs

Vous êtes intéressé par la nouvelle imprimante couleur Fargo Primera (voir Amiga Revue numéro 62, page 83) mais vous voulez, bien sûr, voir le résultat avant de l'acheter ? Hé bien réjouissez-vous, car MAD vous offre cette intéressante possibilité : il vous suffit d'envoyer jusqu'à trois images maximum par personne (tous formats IFF acceptés, maxi 1024x1024) et vos épreuves (au format A4) vous seront alors renvoyées par retour. Tirage normal : 45 F l'unité. Tirage Transfert (pour T-Shirt) : 60 F l'unité. Tirage sublimation : 70 F l'unité. Participation aux frais d'envoi : 20 F. Ces sommes seront évidemment déductibles de votre achat.
MAD : (1) 48.78.11.65.

Le chiffre du mois : 72

C'est le nombre total d'heures consécutives que durera la Saturne Party 2. Contrairement à ce que nous vous avions annoncé dans notre précédent numéro, elle se tiendra les 22, 23 et 24 avril à Chelles, en région parisienne. Les nombreuses compétitions verront leur vainqueur récompensé en espèces sonnantes et trébuchantes. L'écran géant et la sono contribueront à un feu d'artifice d'images et de sons issus du monde des démos bien sûr, mais aussi de celui des images de synthèse. Un revendeur spécialisé dans l'Amiga proposera des configurations et des produits à des prix intéressants. La restauration sera assurée par une cafétéria, qui proposera également des configurations sandwich merguez-frites plus boisson à prix sacrifiés. Les organisateurs annoncent également des "surprises", bonnes espérons-le ! Pour tout renseignement complémentaire, contactez Stéphane Vasseur, 23 rue des Beaux-Regars, 77450 Esbly. Tél : (1) 60 04 05 52. Minitel : 3615 RTEL, BAL Ether/Saturne.

Pictoris

Quatre sociétés françaises, spécialisées dans l'univers vidéo, se sont associées pour proposer Pictoris, une station de production vidéo en environnement composante. Cette plateforme regroupe autour des nouveaux Betacam Sony UVW 1600 et 1800, un MSP 9000, le logiciel de montage 2In, TVPaint Broadcast, la station audio-numérique multipistes ADC16 et la XSync pour la gestion du time code et la communication avec les magnétoscopes à travers les ports RS422. Prix annoncé : 295 000 F avec 2 lecteurs UVW 1600 et 1 enregistreur UVW 1800.

New look

Archos s'est enfin décidé à changer le boîtier "toc" de son Overdrive pour un boîtier "chic". Le contrôleur IDE a également été amélioré, et accepte maintenant plus de disques durs de constructeurs différents (rappelons en effet qu'il est dorénavant possible d'acquérir le boîtier Overdrive vide et d'y monter son propre disque dur IDE). Archos : (1) 60.13.90.49.

SyQuest 270 Mo

Si les 44 Mo de vos cartouches SyQuest vous semblent trop justes, envisagez donc de passer au 88, 105 ou 270 Mo. Vitepro vous propose la gamme complète des lecteurs SyQuest au format 3,5". Vitepro : (1) 46.38.17.15.

Liste des annonceurs

E.D.I. Tél. : (1) 45 89 32 00 Fax : (1) 45 89 12 93
Européenne de Distribution Informatique



DataFlyer 105 SQ L'ULTIME DISQUE DUR... ***NOUVEAU***
Le HD dernier cri - le plus petit et le plus rapide en matière de Technologie Amovible ! Temps d'accès 14 ms, cartouche de 105 MO + Logiciel Autoinstall. Dispo en AT/IDE ou SCSI, Interne ou Externe. Pour 4000, 1200, 2000 et 500. Consultez-nous.
DataFlyer XDS IDE (EXPANSION SYSTEMS) A1200 Boîtier externe pour disque dur 3.5" Slim Line. Premier ou second HD. Installation facile. Doc. en français.
Avec un 3.5", utilisez de plus grandes capacités mémoire tout en économisant ! 650 F
PROMO **DataFlyer XDS 245 MO** 2 490 F
KCS DHD DRIVE Double lecteur de disquette HD (tous Amiga)
Mode HD (1760 Ko) - Amiga classique - PC (HD & DD) - Compressé (2 MO/4 MO) - Comptabilité soft Blitz, Cyclone, Cyclone type 3, Synchro Express. 2 150 F
TECHNOSOUND TURBO II TT2
Livré avec documentation en Français et câble 350 F
M1230 XA (MICROBOTICS). A1200 carte accélératrice 68030 MHz.
Extensible de 2 à 128 MO RAM 32 Bits, Horloge.
Peut recevoir un co-pro. M1230 XA, 50 MHz, MMU, 4 MO 4 800 F
CD32 avec 2 jeux (DIGGER & OSCAR) 2 490 F
Jouez à 2 ! **Control Pad CD32...** *NOUVEAU* 195 F
Déjà des titres : Top Gun, Star Trek VI, Les Nuits Fauves... de la musique et bien d'autres titres à venir. Et tout cela avec une qualité qui rendra jaloux votre magnétoscope !
Carte FMV CD32 1 690 F
Et aussi : Ordinateur, Moniteurs, Disques durs, Lecteur de disquette, Modems, Fax-Modems, Accessoires, Logiciels, Jeux, Extensions de mémoire, Cartes accélératrices (A500 - A500+ -A2000) et bien d'autres encore... Contactez-nous !
RENSEIGNEZ-VOUS 24 H / 24 sur notre SERVEUR MINITEL AU (1) 45 89 25 45

Port : XDS, M1230XA : 45 F - KCS DHD et DF 105 SQ : 60 F - TT2 et upgrade : 35 F - CD 32 : 75 F
Contre-remboursement : + 60 F
BON DE COMMANDE *à envoyer avec votre règlement :*
Mon Amiga : .... *Je passe commande à :*
E.D.I.
B.P. 282 - 75625 PARIS CEDEX 13
Tél. : (1) 45 89 32 00 - Fax : (1) 45 89 12 93
Nom
Adresse
C. Postal Ville
Qté Article Prix unit.
Frais de port
Contre Remboursement (si besoin)
TOTAL
CR
Chéque CCP
Carte bancaire Contre-Remboursement
Carte bancaire
expire á /
DATE
Signature

Enfin des docs !

Someware a été autorisée par Commodore à diffuser les documentations originales de l'AmigaDOS et d'ARexx. Les deux ouvrages "Manuel de l'utilisateur ARexx" et "AmigaDOS : manuel de l'utilisateur" sont vendus ensemble, uniquement par correspondance, au prix de 170 F. Someware : (16) 27.59.60.00.

Nouvelle implantation

C'est dorénavant Infologs qui distribuera les produits de l'américain Utilities Unlimited en France. Rappelons que Utilities Unlimited est le constructeur d'Emplant, la carte multi-émulatrice. La francisation des documentations et la mise en place du support technique sont en cours, mais vous pouvez d'ores et déjà contacter Infologs au (16) 91.47.01.79.

Fini la tremblotte

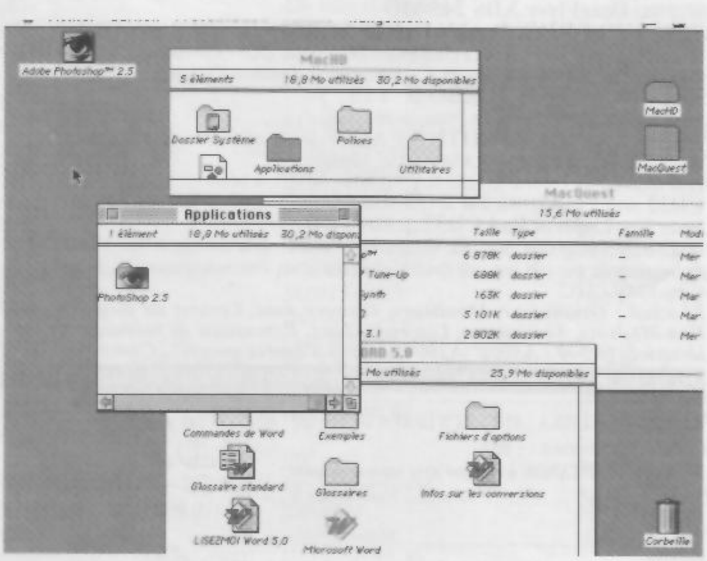
Dans la famille Electronic Design, je voudrais la carte Flicker Fixer pour A4000... Compatible Genlock, à double balayage pour supprimer les lignes noires en basse résolution, intégrant un ampli stéréo avec contrôle du volume sur haut-parleur externe, fournissant une sortie RGB 50 Hz et une fréquence de 31 KHz sur une prise de type VGA 15 broches, cette carte est distribuée par Vitepro, que vous pouvez joindre au (1) 46.38.17.15.

Sprechen-Sie English ?

ArtioDactyl France recherche deux traducteurs, l'un français-américain, l'autre français-allemand. Ils doivent maîtriser totalement le vocabulaire informatique et posséder un ordinateur, de préférence Amiga, ça va de soi. Habiter la région Clermontoise serait un avantage, mais n'est pas déterminant.

Dans le même temps, Pierre Philippe Launay annonce encore une nouvelle version d'A.B.E., l'éditeur-réparateur de volumes. Elle est maintenant capable de gérer des disques durs de plusieurs giga-octets, et l'algorithme de réparation a été grandement amélioré : une disquette est maintenant réparée à 100% en 3 minutes au lieu de 20, et une partition de 500 Mo en à peine trois heures, au lieu de 12. Cette version est de plus compatible avec les accélérateurs de disque du moment. ArtioDactyl France Informatique : (16) 73.93.77.31, de 10 heures à 18 heures.





Images maxi

Un atelier numérique vient de voir le jour dans la région Lyonnaise. Maximages, c'est son nom, se propose de réaliser vos travaux numériques : digitalisations en JPEG (un utilitaire de visualisation est fourni) jusqu'au format A4 ou d'après une cassette vidéo VHS ou 8mm, ou encore transferts pour T-shirts. Les tarifs sont parfaitement concurrentiels, puisqu'une digitalisation est vendue 10 F l'unité, ou 8 F par lot de 10. Un tarif abonnement est prévu, qui permet d'économiser 25%. Pour en savoir plus, envoyez une enveloppe auto-adressée et timbrée à Maximages, 10, Route Nationale, 69480 Anse.

NEWS...

Bouh, la honte !

Si vous êtes des accros de cette excellente émision qu'est Culture Pub (chaque dimanche vers 22h30, sur M6), vous n'avez certainement pas raté celle du 13 février, entièrement consacrée à l'image de synthèse et au multimédia. Ponctuée de très intéressants reportages, cette émission a cependant déçu : pas un traître mot sur l'Amiga, pourtant pionner en la matière ! C'est à peine si, en fin d'émission, on a eu la gentilesse de remercier la société ORN, grâce à laquelle un casse-briques virtuel (tournant sur Amiga, ça va de soi) a permis d'animer quelque peu le décor habituellement désespérément blanc du plateau de Culture Pub...

L'Art du Pixel

L'association Pixel Art vous propose de digitaliser vos documents au format IFF ou autre (JPEG, GIF...) ou de les transférer sur bande VHS Secam. Il ne vous en coûtera que la modique somme de 15 F par digitalisation, disquette et transport compris, puis 5 F par digitalisation supplémentaire. Délai : une semaine.

Pixel Art, 37, rue de Mandel, 37300 Joué-les-Tours.

ADPro, nouvelle mouture

Il fallait s'y attendre : ASDG ne pouvait pas laisser GVP sortir impunément une nouvelle version d'ImageFX... C'est ainsi que The Art Department Pro fait peau neuve, et arrive maintenant à sa version 2.5. L'interface graphique a été entièrement repensée, et une interface simplifiée par ligne de commande (type Shell) a été ajoutée, qui permet d'automatiser les travaux répétitifs. ADPro 2.5 est d'ailleurs dorénavant fourni avec plus de 100 scripts ARexx. Le programme a lui aussi subi quelques améliorations : gestion simplifiée de la composition d'images avec alpha channel (le logiciel n'est plus limité aux seuls formats disposant de leur propre couche alpha), générateur de motifs, pilotage du mode "sublimation" de l'imprimante couleur Fargo Primera, et nouvelle documentation sont au rendez-vous. Enfin, ADPro 2.5 exploite les dernières cartes graphiques du moment : l'EGS-Spectrum de GVP, le Personal Animation Recorder de Digital Processing, la Picasso, les Retina et Retina Z-III, ainsi que le Video Toaster (mais ça, c'est pas pour nous). Quant au Pro Conversion Pack, il s'enrichit de nouveaux formats : animations CDXL de Commodore, FLI, FLC et JStream pour le Digital Broadcaster, images ICO, SGI, Alias et Wavefront (RLA et RLB).

CIS : (16) 57.89.11.40.

Minitel Photo

France Télécom commercialise expérimentalement en 1994, un Minitel Photo dont la véritable diffusion est prévue pour 1995. La société I.SE.A. a été sélectionnée pour développer et industrialiser une gamme d'adaptateurs J.P.A. (JPEG Photo Adaptater) permettant d'imprimer la recopie d'écran Minitel Photo (les images sont actuellement reçues à une vitesse de 4 800 bits/s, et par la suite, 9 600 bits/s). Bref, ces adapteurs, disponibles dès le deuxième semestre 1994 à un prix de base de 1 990 F, peuvent être associés à toute imprimante de type jet d'encre ou laser, à partir de 300 dpi. Je connais des opérateurs de messageries roses qui doivent se lécher les babines d'impatience.

I.SE.A : (1) 60.13.54.32.

Fax...

Si vous ne vous sentez pas très à l'aise avec PageSetter II, CIS vous propose d'en acquérir le manuel d'utilisation pour la modique somme de 90 F TTC, frais de port compris.

URGENCES

S.O.S. AMIGA

VOTRE AMIGA EST EN PANNE, SOUS GARANTIE OU NON

Pour les cartes autres que COMMODORE, un devis séparé sera proposé dans les 24 h suivant la réception du matériel

DANS TOUS LES CAS
RÉPARATION EN 5 JOURS OUVRABLES MAXIMUM*

* Sauf rupture pièces du constructeur auquel cas vous en serez avisé par courrier ou téléphone.

SOUS GARANTIE

(Si le scellé de garantie est brisé nous consulter avant expédition)

Nous retourner l'**AMIGA** en panne avec la photocopie du Bon de Garantie et de votre Facture **et, si possible, la description de la panne.**

IL VOUS SERA RETOURNÉ DANS LES DÉLAIS CI-DESSUS

Retour en port dû ou joindre **115 F** de frais d'expédition.

Pas de Frais de port si enlevé en nos locaux

HORS GARANTIE

Forfait A500/500+/600 : **450 F**
Forfait A2000/A3000 : **650 F**
Forfait A1200 : **550 F**
Forfait A4030/40 : **850 F**
Ajouter **115 F** de frais de port.
(pas de frais de port si enlevé en nos locaux)

Ce forfait comprend la remise en état de tout composant d'origine, y compris le lecteur.

Attention : Ne sont pas inclus les disques durs et autres périphériques. Un devis vous sera proposé pour ces extensions spécifiques.

EXPÉDIEZ VOTRE **AMIGA** AVEC VOTRE ADRESSE COMPLÈTE À:

MAD

42 RUE LAMARTINE 75009 PARIS

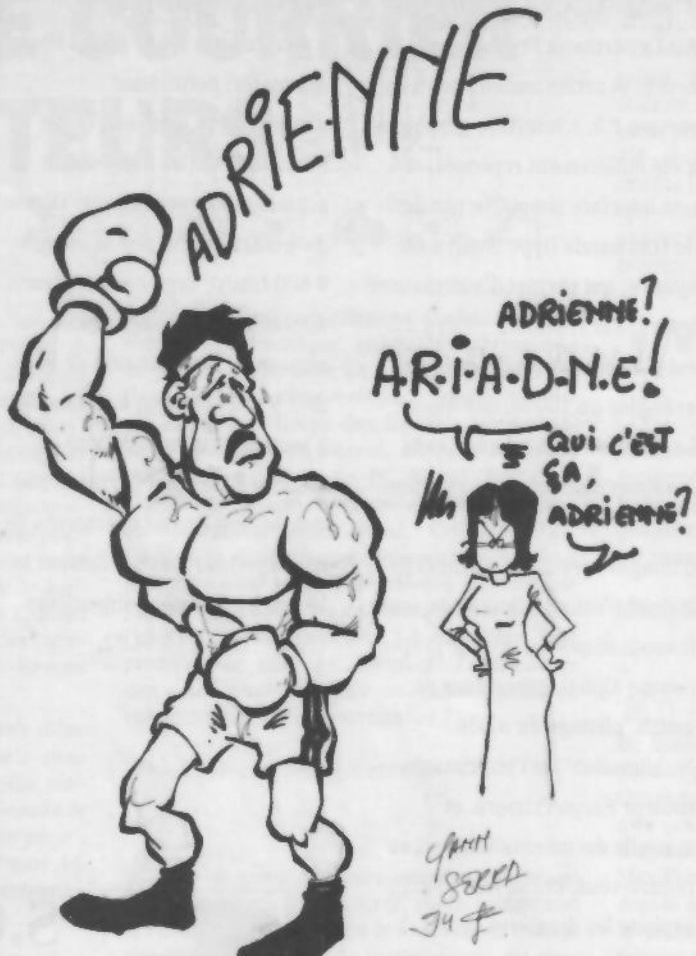
TEL: (1) 48 78 11 65

Revendeur et Maintenance agréé **Commodore**

NEwS...

Incompatibilité

Plusieurs lecteurs nous ont questionné au sujet d'incompatibilité entre l'Overdrive d'Archos d'une part, et l'A1230 Turbo II de GVP, distribuée par CIS, d'autre part. Renseignement pris au près des deux parties, il apparaît qu'effectivement, l'Overdrive refuse de fonctionner en présence d'une A1230 Turbo II. Archos aussi bien que GVP travaillent actuellement à une solution, mais pour l'instant, si vous possédez déjà l'un de ces deux périphériques, refléchissez-y à deux fois avant que d'acquérir l'autre.



Du nouveau dans le réseau

La carte Ethernet Adriadne, déjà présentée au salon World Of Commodore de Cologne, est aujourd'hui disponible en France, grâce à la bonne volonté de Tecsoft. Compatible A2000, A3000 et A4000, elle dispose d'un buffer de 32 Ko et d'une option de boot sur EPROM. Elle supporte les standards 10Base-2 (Thin Ethernet) et 10Base-T (Twisted Pair), le protocole à utiliser étant réglable par logiciel.
Mais ce n'est pas tout : Adriadne dispose également de deux ports parallèles supplémentaires, pouvant servir à connecter imprimantes, scanners et autres périphériques, voire même d'autres ordinateurs, réalisant ainsi un véritable réseau parallèle-parallèle. Deux drivers sont d'ailleurs fournis avec la carte : l'incontournable ParNet et Liana, un driver Sana-II compatible PLIP. Le prix public de cette merveille est d'à peine 1 990 F.
Tecsoft : (16) 87.69.19.50.

Fausse couche

L'association APPLI (Association Pour la Promotion du Logiciel Informatique), qui avait lancé un avis de recherche par l'intermédiaire de notre courrier des lecteurs, est morte avant même d'avoir vu le jour, suite à une mésentente entre les membres presque-fondateurs. Les responsables de l'APPLI tiennent à présenter leurs excuses aux nombreuses personnes ayant répondu à leur appel.

A new confrère is bientôt né

Future Publishing a un polichinelle dans le tiroir... Amiga Format, sans doute le plus célèbre des journaux Amiga au monde, attend en effet un petit frère. Baptisé Amiga CD Format, ce nouveau support sera entièrement consacré à la console Amiga CD^{32}, vendue à plus de 70 000 unités outre-Manche. Le premier numéro sortira au mois d'avril.

FAx...

La "Low Density Party", organisée par ThErApY et OuTIAWs, se tiendra les 2 et 3 avril 94 au palais des expositions de Namur (Belgique). Une participation de 500 FB, incluant une boisson, sera demandée, dont 400 FB de réservation. Des concours seront bien évidemment proposés, dont les lauréats seront récompensés en espèces sonnantes et trébuchantes ou en matériel. Pour en savoir plus, connectez-vous sur le BBS Metal Impact au (19-32) 50-39.32.39. Mot de passe : PARTY. Ou bien appelez le répondeur téléphonique spécialement affrêté pour l'occasion, au (19-32) 81-22.99.73.

Amiga Expo 94 : c'est nouveau, ça va sortir au mois de novembre. Sur 2 000 m² d'exposition, ce sont 5 000 visiteurs qui sont attendus. Nous aurons certainement l'occasion d'en reparler d'ici là.

On vous aime ! ArtioDactyl France Informatique (ADFI pour les intîmes) propose 130 francs de réduction à tous les lecteurs d'Amiga Revue qui renverront leur commande d'A.B.E. avant le 15 mars 1993 (A.B.E est le célèbre éditeur et réparateur de volumes écrit par Pierre Philippe Launay).
ArtioDactyl
France Informatique :
(16) 73.93.77.31,
de 10 heures à 18 heures.

●

Nous vous annoncions le mois dernier que Someware devenait distributeur agréé du Kit Développeur 3.1 de Commodore. Les possesseurs du kit 3.0 peuvent dorénavant retourner leur quatre disquettes pour une mise à jour, au prix de 90 F.
Someware : (16) 27.59.60.00.

●

Central Coast vient d'annoncer la version 6 de QuarterBack, le célèbre logiciel de sauvegarde de disque dur. La principale amélioration porterait sur la rapidité des algorithmes de compression des données.

●

Le salon Imagina sera déjà terminé à l'heure où vous lirez ces quelques lignes... Mais rassurez-vous, vous aurez droit à un beau reportage complet et en couleurs dès notre prochain numéro (qui, si la Troisième Guerre Mondiale ne se déclenche pas d'ici là, devrait sortir aux alentours du mois prochain).

●

Si Amiga Revue sort à l'heure ce mois-ci (on peut rêver, non ?), il n'est pas trop tard pour vous prévenir que le samedi 26 février, France 3 diffusera aux environs de 23h30, "la Nuit des Nouvelles Images", une émission animée par, entre autres, Jean-Michel Blottière. Oubliez JMB (c'est pas lui la vedette) et regardez, ça en vaut tout de même la peine.



Vous présente
Bomb'X
Disponible
chez votre marchand de journaux
ou
par correspondance; passez simplement commande avec le bon ci-joint et retournez-le à
MEDIAGOGO
210 rue du Fbg Saint-Martin
75010 PARIS

BON DE COMMANDE
(A remplir en capitales)
AMIGA REVUE

❑ SEXY AMIGA avec Bomb'X 69 F (port compris)

NOM : ....
PRENOM : ....
ADRESSE : ....
....
Code postal : .... Ville: ....
Le: .... Signature

Joignez votre règlement (CCP, chèque, mandat-lettre) à l'ordre de Mediagogo. Pour les commandes provenant de l'étranger, merci d'utiliser un règlement par Mandat.

REPORTAGE

"4 SAISONS TÉLÉVISION"

Premier réseau de télévision locale automatisée sur Amiga.

"4 saisons télévision" alias ACTV cable est le premier syndicateur de programme à être devenu syndicateur de moyens et à avoir totalement intégré l'Amiga dans une chaine complète de TV locale. Cela va de la production d'émissions locales jusqu'à la création "clé en main" de TV locales en passant par la diffusion sur autres sîtes grâce au script de diffusion mis au point pour l'amiga.

Syndicateur de programmes thématiques, premier réseau de TV locales automatisées sur Amiga, premier syndicateur de moyens à proposer une TV locale "clé en main", premier à avoir totalement intégré l'Amiga dans une chaine complète de TV locale, "4 Saisons Télévision" alias ACTV cable est une société qui offre tous les services d'une vrai TV.

ACTV cable rebaptisé par la suite plus convivialement "4 Saisons Télévision" a vu le jour fin 1992. Les deux principaux interprètes de cette naissance, Hugues de Dreuzy et Hervé Blandin se sont connus en 1991 par le biais de la télévision. A cette époque, Hugues de Dreuzy, après avoir lancé puis dirigé Canal + région-ouest depuis 1983, était en poste de "directeur de développement" de Canal J. Son idée était d'acheter les programmes TV loisirs et vie pratique et des séries intéressantes pour répondre aux besoins des TV locales sur cable. Au delà de la simple ambition de devenir syndicateur de programmes, l'idée consistait surtout à créer son propre système de diffusion de programmes pour les TV locales et de l'utiliser comme une vitrine et un laboratoire de son savoir faire. De son coté, Hervé Blandin connaissait bien le monde de la pub, il dirigeait même (et dirige toujours) une société spécialisée dans l'achat d'espaces pub : A.B. Media. Trouver des capitaux a toujours fait partie de son job et si en plus le projet l'intéresse, devinez ... Après A.B Média, disons ACTV cable, quoi de plus logique en effet. Restait à trouver une solution technique pas trop onéreuse. Hugues de Breuzy fait alors appel à son expérience de gestionnaire et recherche un "pool" de partenaires. Un protocole d'accord est signé avec JVC Vidéo France (équipement vidéo), Locatel Videac (maintenance et distribution). Atelier Numérique (pour la technique) est du nombre et tout naturellement la vraie rencontre avec l'AMIGA a lieu sur leur stand au salon du Multimédia 1992.

Aujourd'hui, cette société qui propose tous les services d'une vraie télévision est basée à Boulogne. Son premier souci consiste à s'occuper de l'achat de programmes, de pubs et d'infos, afin de créer chaque semaine une grille de programmes thématiques, axée "loisirs et vie pratique" et de la diffuser du lundi au vendredi sur des TV locales par cable situées géographiquement ailleurs (pour le moment Lorient). Le second objectif, en sus d'habiller les émissions (un mixe de vidéo et d'infographie) est de concevoir-réaliser en interne la production d'émissions locales et même de proposer "clé en main" une télévision locale complète.



créateur ou diffuseur ? la reponse est dans un dungle

Pour diffuser les programmes, "4 Saisons Télévision" utilise un poste dit de création. En l'occurence, il s'agit d'une plateforme Amiga 4000 orientée vidéo de 14 Mo de RAM intègrant une carte AVidéo 24 (avantageuse pour ses effets de transition automatiques entre les séquences) Cet Amiga est interfacé à un TBC (MSP 800) lequel pilote (via des cartes VLAN) les 7 magnétoscopes S VHS professionnels nécessaires à la diffusion de la grille des programmes



pour la semaine. Guy Basillio, directeur de création, m'explique le principe : 5 magnétoscopes gèrent 5 jours dans la semaine. Ils contiennent chacun 2 heures de programmes vidéo (émissions, séries) et 1/2 heure d'infographie (génériques, jingles). A cela, s'ajoute un 6ème pour la pub et un dernier pour les programmes locaux (infos). La procédure de diffusion est simple : les images vidéo et le son transitent des magnétoscopes dans le TBC via une grille de commutation 8 entrées. Ils ressortent en 2 canaux (audio vidéo) via un switch piloté par le logiciel TV Tools, lequel en fait, programme le switch pour la semaine et gère tous les périphériques. Enfin, une carte modem permet le transfert des données (uniquement la partie infographique et la grille de programmation ou script de diffusion) jusqu'au poste de diffusion (situé à l'Lorient) ce, par téléchargement (simple liaison téléphonique RTC). A noter qu'à terme, TV TOOLS effectue un comparatif entre les données du poste de création et celles du poste de diffusion ce, afin d'éviter les doublons. La vidéo pure (infos, pub, séries) est envoyée par cassettes aux bons soins de chronoposte. Bien entendu, le poste diffuseur est une réplique du poste de création avec le même nombre de magnétoscopes et cependant une différence de prix qui tient dans un "dungle" lequel défini les rôles.

La production quant à elle s'effectue à 2 niveaux : les tournages et montages vidéo sont conçus et réalisés avec la régie.
Pour la partie Infographie, les images sont numérisées avec une caméra de régie vidéo ou un scanner à plat couleur Epson 8000 piloté par le logiciel Art Department Pro et couplé avec un Amiga 4000. Ces images sont ensuite

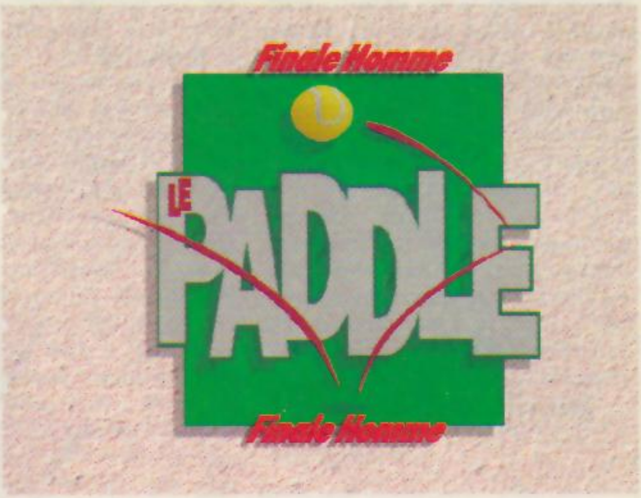


récupérées sur les logiciels Palette Broadcast ou Caligari 24 Broadcast. Les animations sont générées avec DPaint IV AGA puis montées sur magnétoscope S VHS ou BETA SP par l'intermédiaire d'un MSP 9000 synchronisable en régie. Enfin la partie sonore est créée sur un Amiga 4000 également, équipé d'une carte Sunrise et de son logiciel dédié, lequel contient une bibliothèque de sons et la possibilité de sampler en 16 pistes. Ensuite, le son est playé par TV directement sur le poste de création. Une autre solution consiste à écouter la radio locale en la faisant passer directement par le switch audio.

Une prospection très particulière en Renault Espace

Pour le futur, raconte Guy Basilio : "on a prévu de produire en 1994, 30 mn d'infographie locale journalière par TV cablée. En tout, cela représente 183 heures d'infographie. Plus encore, 25 TV locales réparties dans 25 villes sont déjà à l'ordre du jour pour fin 94. Notre volonté serait d'exercer de plus en plus une syndication de moyen : c'est-à-dire de pouvoir aider financièrement (avec la pub) et techniquement, les villes intéressées par un projet de TV locale, puis de les former pour qu'ils deviennent partenaires. D'ailleurs on a fait construire dans ce but, un renault espace équipé d'une régie intégrée lequel nous permet de visiter les villes interessées par une démo de plateau télévision et de diffusion en temps réel. Cela marche, et on songe déjà à un téléchargement par satellite pour limiter l'envoi de cassettes."

Jean-Marc Viotti ■





SCOOP

Un Renault espace équipé d'une régie intégrée et calée sur coussins d'air a été préparé spécialement pour "4 Saisons Télévision". L'habitacle contient la régie, les caméras de plateaux, les éclairages et un amiga 4000 tout équipé. "4 Saisons Télévision" possède le seul prototype capable d'effectuer de la démo de plateau TV et de diffusion temps réel d'une ville à une autre.

productions locales réalisées par "4 saisons television"

Réalisation de TATAMI : série d'émissions intitulée "à la découverte des arts martiaux" dans la rubrique culture sport.
***Le logo de TATAMI a été conçu sur papier, puis scanné et récupéré en mode vectoriel sur le logiciel Corel Draw (PC) pour la presse écrite. L'animation du logo a été réalisée avec DPaint AGA et colorisé sur TV Paint. Tous les effets spéciaux ainsi que le mixage ont été réalisés avec la régie du Renault Espace pour aller plus vite. Le master a été dupliqué selon le nombre de postes de diffusion à pourvoir.**
Réalisation de PADDLE : série d'émissions intitulée "Le paddle en france" dans la même rubrique.

CITIZEN
IMPRIMANTES

2 ANS GARANTIE

DÉCOUVREZ LA PETITE DERNIERE DE CITIZEN

ABC
24

Rapport qualité/prix inégalé

1850 FTTC

IMPRIMANTE COULEUR

24 aiguilles



Bac feuille à feuille

Installation simple en quelques minutes sous environnement Windows ou Amiga avec le logiciel EasyStart

Garantie 2 ans
(y compris têtes d'impression)

EASYSTART SOFTWARE

CETTE IMPRIMANTE EST DISPONIBLE AUPRES DE TOUS LES GRANDS DISTRIBUTEURS INFORMATIQUE.

Bomb 'X'

Si nous vous présentons ce jeu dans la rubrique News, c'est parce que à l'instar des autres il est disponible en kiosque et non pas dans les boutiques de jeux. Semblable à Dyna Blaster ou à Bomber Man, Bomb 'X' est néanmoins plus"riche". Vous y dirigez la fierté masculine, l'objet du désir féminin, j'ai nommé Popol. Le petit truc rose dont toutes les filles rafole devra tout au long des cinquante niveaux se recharger d'énergie avant d'aller dans le lit de la belle blonde promise et source de vos déboires. Pour ce faire, votre lance de pompier devra puiser l'énergie nécessaire en collectant petites culottes, coeurs, gâteaux avec un coeur. Une fois votre jauge pleine, la belle ouvrira son lit et attendra que vous alliez chercher un préservatif, prévention oblige, avant de passer aux choses sérieuses représentées pudiquement par quelques spasmes et convulsions accompagnés de petits couinements plutôt lancinants. Arriver jusqu'au lit de la promise ne sera pas chose aisée et vous devrez détruire blocs et ennemis à l'aide de vos sécrétions naturelles. Les graphismes sont épurés et laissent place à la démarche nonchalante de Popol qui avance à l'aide de ses bijoux de famille. Tous les dix niveaux, un stage bonus vous permettra de déshabiller la belle. Un jeu assez sympa qui apportera quelques heures de fou rire surtout si l'on s'y met à quatre dessus...

Simple, mais efficace

Le Club Français du Logiciel inaugure une nouvelle manière de présenter les bibliothèques d'objets 3D : un seul objet (non compressé) par disquette ainsi qu'une étiquette représentant une vue en mode fil de fer ("wireframe") de l'objet suffisent à éliminer tout problème d'installation et à retrouver rapidement un objet. Chaque objet existe sous quatre formats différents : Imagine, Sculpt, Aladdin et Geo. Le prix demandé est de 89 F pour un objet, 199 F pour un lot de trois, 249 F pour 5 objets, et 369 F pour 10.
Club Français du Logiciel,
16, Quai J.B. Clément, 94140 Alfortville.

NEwS...

ABC

Nous vous en parlions le mois dernier dans cette même colonne, Citizen lance une nouvelle imprimante matricielle couleur 24 aiguilles, baptisée ABC. Proposée au prix "bas de plancher" de 1 850 F et vendue principalement en grandes surfaces (Fnac, Auchan Conforama, Darty...), ce nouveau modèle est fourni avec son pilote Amiga et le logiciel EasyStart, destiné à faciliter la prise en main par l'utilisateur novice.
Nous avions cependant omis de préciser que la disquette Amiga n'est pas incluse dans le package de l'ABC, mais doit être explicitement demandée au revendeur, qui vous la fournira gratuitement. Anecdote amusante, en Angleterre, c'est l'inverse : la disquette Amiga est fournie avec l'imprimante, et c'est l'acheteur PC qui devra faire la démarche de demander le pilote adéquat...

Vendus

Microbotics, fabricant, entre autres, de la célèbre gamme DataFlyer, vient d'être racheté par une société californienne d'équipement vidéo, j'ai nommé Paravision. Tout le personnel technique ainsi que le staff de management a suivi le mouvement, ce qui fait que les produits Microbotics actuels et en cours de développement ne seront pas abandonnés pour autant. Pour l'avenir, Paravision espère pouvoir concentrer les activités de feu-Microbotics sur le développement de cartes d'extension pour l'A1200 et l'A4000, ainsi que pour PC et compatibles.

FAx...

Picasso au rabais. Equipée de 2 Mo, la carte Picasso 2 passe à 2 890 F TTC. Associée à TVPaint 2.0, elle coûte 4 200 F TTC. Jeu : devinez le prix de TVPaint 2.0. Attention, cette offre n'est valable que jusqu'au 15 mars. Tecsoft : (16) 87.69.19.50.

●

Il est sorti ! Amiga Storm numéro 2 est là et bien là, je le tiens, je le vois, je le lis. Au sommaire : un dossier sur la réalité virtuelle, de l'actualité, des reportages, etc., etc. En tout, 52 pages réalisées sur Amiga par des passionnés de l'Amiga, pour les passionnés de l'Amiga. Pour vous procurer le fanzine Amiga Storm, envoyez un chèque de 15 F à Amiga Storm, Chemin Beauchet, 78490 Galluis.

●

A. M. I. E.
RECHERCHE
VENDEURS QUALIFIÉS
AMIGA-PC
TÉL : 43 57 96 27

REPORTAGE

IT FORUM : venez tout voir, tout entendre, tout comprendre... sauf l'amiga

Du 8 au 11 février derniers, s'est tenue la 1ère édition de l'IT Forum (anciennement PC Forum), salon professionnel englobant les domaines du multimédia, de la PAO, des périphériques, de la vidéo, du son, de l'infographie, de la communication, de la gestion d'entreprise et du développement en software et hardware. Vous aurez bien sûr reconnu dans cette énumération certaines applications où votre machine favorite excelle.

Le gigantisme du salon était un détail que l'on pouvait difficilement passer sous silence : beaucoup de mètres carrés et un nombre d'exposants avoisinant les 500. On peut citer parmi les plus connus : 3M France, Adobe Systems (éditeur du fameux Photoshop, logiciel de traitement d'image sur Mac et PC), Autodesk, Canon, France Telecom, le Figaro Economie (qu'est-ce qu'un barbier vient faire dans un salon informatique ?), Logitech, Mitsubishi, SVM, Sony, Sybex, Yamaha, Motobékane et j'en passe. Le PC dominait l'ensemble du salon, suivi ensuite par le Mac. Mais l'intérêt de ce reportage aurait été nul si l'Amiga n'avait pas montré le bout de son nez, grâce en particulier à l'initiative de la société CIS.

Une floraison de produits

Sur les 80 m2 d'un stand à l'allure de jungle africaine, la "jeune et dynamique société bordelaise", comme dirait l'autre, présentait quelques un de ses produits phares sur Amiga.

* Scala MM300 : testée dans notre précédent numéro, la dernière mouture du logiciel de présentation qu'on ne présente plus.

* Personal Animation Recorder (P.A.R.) : système d'enregistrement vidéo numérique professionnel permettant le stockage de séquences animées de 3 à 14 minutes d'images 24 bits pour une sortie directe en PAL, NTSC, Y/C etc.

* Le DCTV : système de digitalisation, traitement et affichage d'images et d'animations 24 bits désormais bien connu et qui rencontre le plus de succès auprès des consommateurs dans sa catégorie.

* Brilliance : le confirmé "DPaint killer".





* Caligari 24 : logiciel de modélisation et de rendu 3D dont CIS a récemment acquis les droits de distribution.

CIS s'attaque également aux marchés PC et Mac avec divers produits dont il est inutile de vous parler ici. Mais vous serez sûrement surpris et heureux d'apprendre que Caligari a été porté sur les plate-formes PC et Compatibles. Commercialisé sous le nom de "True Space", il se positionne comme une sorte de Deluxe Paint de la 3D (ils vont finir par tout nous piquer), c'est à dire comme un logiciel intuitif, convivial et "amical". Les possibilités qu'offre True Space sont nombreuses et alléchantes. Par exemple, le choix d'une texture et la manière dont elle sera rendue sont visibles dans une petite icône et en temps réel (pour peu que vous possédiez un 486 DX2 à 66 mhz, cela va de soi...). Il en est de même pour les attributions des objets (transparence, rugosité, etc.). Le module de modélisation intègre également ceux de rendu et d'animation par le biais de fenêtres paramètrables et "éjectables" à tout moment. Les trois vues XYZ classiques aux autres logiciels sont remplacées pas des fenêtres, là encore optionnelles. La clareté de certaines fonctions a de quoi faire réfléchir les concepteurs d'Imagine et de Real 3D : True Space permet de choisir la couleur d'une face de la même manière que vous remplissez un polygone à l'aide de l'outil "peindre" de Deluxe Paint ou Brilliance, avec un résultat visible ipso facto presto bravissimo. Les trajectoires des objets peuvent être tracées quasiment "à main levée" sur le principe des courbes de Bézier. True Space sera bientôt lancé sur le marché et fera sûrement du tort à 3D Studio (LE logiciel de 3D sur PC), les prix respectifs des deux concurrents étant de 6 000 F et 28 000 F...

Si je ne taris pas d'éloge pour cette version adultérine et haut de gamme de Caligari, c'est tout simplement parce que son adaptation sur Amiga ne saurait tarder (NDLR : c'est le monde à l'envers).

La société toulousaine Volumn est bien connue pour avoir développé Volumn 4D. Malheureusement, lors du salon, ce n'est "que" la version PC qui a été présentée. Si la dernière version Amiga, disponible depuis novembre de l'année dernière, gère les modes AGA, il faudra attendre la nouvelle génération d'ordinateurs Commodore équipée du chipset AAA et compatibles Windows NT pour bénéficier des fonctionalités de la version PC.

C'est l'histoire d'un mec...

En matière de présence, les PC et les Mac occupaient la majorité de la surface d'exposition. Développeurs, éditeurs et constructeurs ont étalé toute leur gamme de produits, de la gestion au multimédia en passant par le traitement d'image et la vidéo. Sans aucun parti pris et en toute franchise, force était de constater que c'est l'Amiga qui se défendait le mieux en matière de multimédia et de vidéo, architecture hardware aidant...

On assiste également à un phénomène nouveau, celui des adaptations de "hits" Amiga (Scala, Real 3D, etc.) sur PC. Il ne faut pour l'instant voir que le côté bénéfique de la chose car ces "transferts" créent une émulation chez les éditeurs, toutes machines confondues, qui s'acharneront à faire de leurs produits les meilleurs du marché, ce dont nous, les consommateurs, ne pouvons que nous réjouir.

Au revoir

Exténués par quatre jours d'exposition, les membres de Volumn et de CIS ont quitté le salon sur un constat de réussite. L'IT Forum leur a en effet permis de prendre de nombreux nouveaux contacts et de réaliser des transactions fructueuses.

Les visiteurs sont venus en masse malgré le prix de l'entrée (200 F, qui a dit qu'Atacom était cher ?). Mais qu'importe, le public était composé à 80 % de professionnels, venus sur invitation de surcroît...

Les non-utilisateurs d'Amiga ont signifié leur étonnement au stand CIS de voir que l'Amiga était capable de faire tourner autre chose que des jeux. Ceci me permet d'ouvrir une parenthèse sur un épisode tragique de ma vie.

Vous avez 5 minutes ?

Alors que je faisais feuilleter le numéro de février d'Amiga Revue à un ami étudiant en BTS Action publicitaire et Communication, et donc, logique estudiantine oblige, équipé en Mac, il tombe nez à nez avec le test de Scala MM300 et se montre quelque peu choqué par l'appellation "multimédia". Il ne savait pas que l'Amiga exerçait dans ce domaine. Mais le pire vint plus tard, lorsqu'en promenant son regard sur une page quelconque, il lut "disque dur" et me dit, avec une sincérité qui pourrait pousser même l'Abbé Pierre au meurtre : "on peut brancher un disque dur sur Amiga ?". Argh.

Cette petite anecdote pour illustrer le malaise qui règne sur le marché professionnel où l'Amiga devrait normalement se tailler la part du lion. On déplorera le manque de volonté et la faible communication de Commodore France, car si IBM, Compaq, Apple, Olivetti et bien d'autres étaient présents à l'IT Forum, le constructeur de l'Amiga n'a pas jugé bon de marquer sa présence autrement que par une visite de ses membres les plus hauts placés. Par contre il est dit que Commodore France se prépare activement à participer au Salon du Jouet, occasion rêvée pour promouvoir la console CD^{32}.

Rachid Ouadah ■

Rapido Test

Disque magnéto-optique SpeeD2 1,3 Go

Nous avons tous été un jour ou l'autre confrontés à ce genre de problème détestable : disque est plein, erreur durant la sauvegarde, etc. Depuis quelques années en effet, l'inflation galopante du poids des fichiers, notamment graphiques, a fait que l'espace mémoire est actuellement le problème majeur de nos configurations informatiques. Je me souviens pourtant d'une époque où je sauvegardais péniblement des listings de quelques Ko sur des cassettes audio, en rêvant intensément au disque dur dernier cri de... 10 Mo. Maintenant, la manipulation quotidienne de fichiers images toujours plus imposants me fait rêver à des disques durs de plusieurs Go !
La société D2 a récemment commercialisé une unité magnéto-optique à base de mécanique Hewlett-Packard de 1,3 Go. L'intérêt de ce type d'outil, que le prix destine plus particulièrement aux professionnels, est de pouvoir moduler l'espace mémoire jusqu'à l'infini en cumulant les cartouches. Son plus gros défaut résidait jusqu'alors dans une lenteur ne permettant pas de travailler réellement sur ces unités, mais de les utiliser plutôt en tant que sauvegarde. Le modèle de chez D2 utilisant la norme SCSI-II, laissait présager un meilleur rendement.
Cet appareil a pu être testé sur un Amiga 4000/040 équipé d'une carte Octagon SCSI-II. Quelques temps auparavant, nous avions eu l'occasion d'essayer un disque magnéto-optique SCSI de 650 Mo, qui nous avait plutôt déçu en terme de vitesse, le programme SysInfo 3.11 lui attribuant une vitesse de 230 Ko/s (il est temps d'ouvrir une parenthèse pour rappeler qu'il est toujours quelque peu périlleux d'utiliser SysInfo comme unité de mesure de la vitesse d'un périphérique ; il vaut mieux l'utiliser pour établir une échelle de comparaison entre plusieurs périphériques). Le SpeeD2 1300 réalisait quant à lui un score de 560 Ko/s.
La carte SCSI-II utilisée pour ce test étant limitée du fait de sa conception Zorro 2, nous avons également testé le SpeeD2 sur un Macintosh Quadra 800 équipé de 72 Mo de RAM, d'une carte accélératrice RasterOps, d'un disque dur interne de 500 Mo, d'un externe de 1 Go, et d'un lecteur SyQuest 44 Mo. Nous avons utilisé PhotoShop 2.5 pour lire et écrire une image de 17,2 Mo sur chacun des disques présents. Les résultats de ce test, publiés dans le tableau ci-dessous, sont édifiants : le SpeeD2 1300 s'avère moitié moins rapide que le disque externe, et aussi rapide que le SyQuest. Dans les faits, sa vitesse d'accès et son taux de transfert permettent de travailler efficacement. Néanmoins, cet appareil n'est pas exempt de défauts, notamment la puissance sonore de son ventilateur, qui rend pénible les longues heures passées à sa proximité. La société D2 nous a affirmé être en passe de régler ce problème. Il reste que le prix, aux environs de 30 000 F, est un investissement important dans la conjoncture actuelle, mais cette solution s'avère la plus rationnelle pour le moment.

Patrick Juan

Image de référence : 17,2 Mo

	Ecriture	Lecture
SpeedD2	130060 sec	30 sec
SyQuest 44 Mo	59 sec	28 sec
Disque interne 500 Mo	26 sec	14 sec
Disque externe 1 Go	30 sec	20 sec

Attention : en raison de problèmes de fonctionnement des témoins d'activité des différents disques, les temps ci-dessus ont été mesurés affichage de l'image par Photoshop compris.

PROCHAIN NUMÉRO D'AMIGA REVUE FIN MARS

AMIGA CD^{32}™

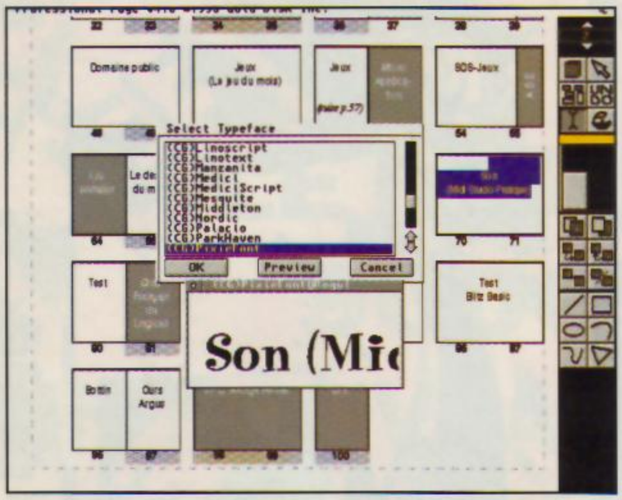




L'Amiga CD^{32}, la plus sophistiquée des consoles de jeux.
Processeur 32 bits, son stéréo, palette graphique de 16 millions de couleurs, lecteur CD, elle est unique. Ses performances techniques vous donnent accès à des jeux d'une nouvelle dimension, d'une qualité inégalée à ce jour.
Mais, l'Amiga CD^{32}, c'est bien plus qu'une simple console de jeux. Elle vous permet d'écouter vos compact-disques audio et de regarder des films*. Oui, des films sur vidéo-CD, des compact-disques qui contiennent 74 minutes d'images vidéo.
Si vous ne voulez pas passer pour un rétrograde, pensez à l'Amiga CD^{32}.

* avec adjonction d'une carte vidéo plein écran.

Commodore

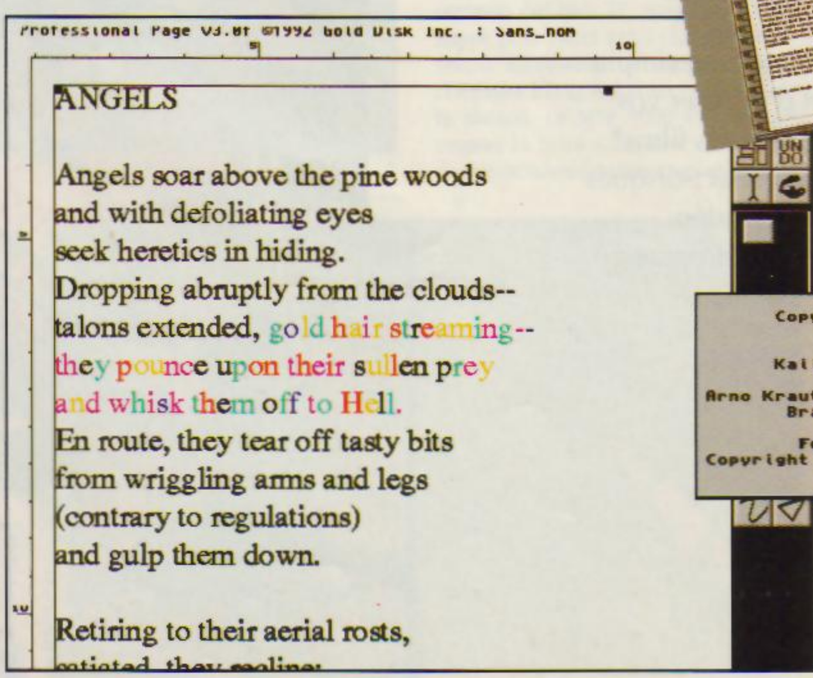


QUAND L'AMIGA MET EN BOITES...

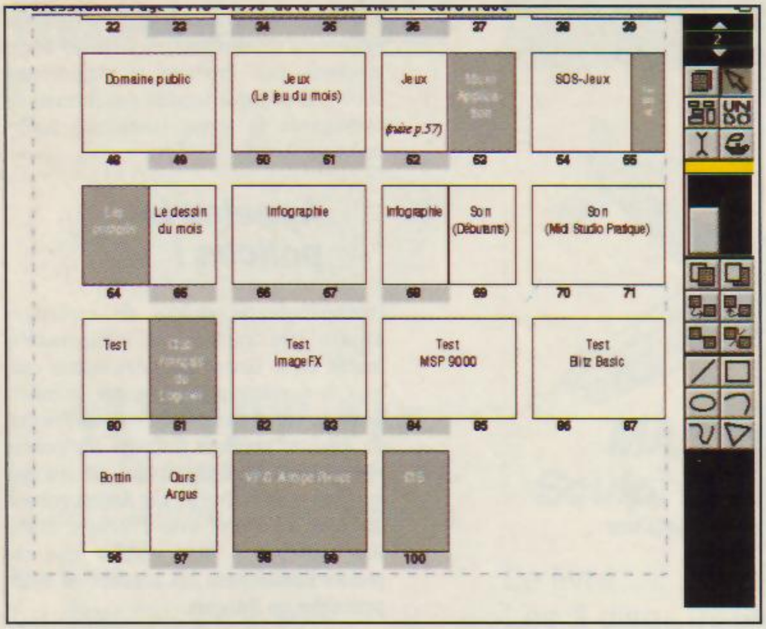
Dossier réalisé par Frédéric Pierron
Avec la complicité de Stéphane Schreiber

Pourvu d'au moins trois logiciels de mise en page dignes de cette appellation, l'Amiga peut servir dans bien des cas à la conception, réalisation et production de supports écrits de qualité professionnelle. Tracts, affiches, fanzines ou magazines, les besoins sont divers mais le matériel et les méthodes restent les mêmes. Pleins feux sur la façon de se la jouer pro en PAO.









Il existe sur le marché français deux logiciels et demi de publication assistée par ordinateur : Professional Page 4.1, PageSetter III et PageStream 2.2 (dont la version 3.0 arrive dans très bientôt, on ne se lassera jamais de le répéter).

PageSetter III

Il ressemble comme un frère à Professional Page, dont c'est d'ailleurs une version "light", destinée à fonctionner sans difficulté sur les Amiga de base (A500 ou A1200). Les multiples fonctions de ProPage ne s'y retrouvent pas toutes : seul le principal a été conservé, de quoi réaliser un support écrit sans fioritures... et sans difficulté aussi.

Avec PageSetter III, les problèmes de mémoire sont quasiment abolis. Et comme ce logiciel ne vise pas les professionnels de la PAO mais les amateurs éclairés, plusieurs "Clips Arts" leur sont gracieusement fournis, qui serviront à la décoration de la maquette. Si l'on ne dispose pas de don particulier en dessin, c'est idéal. PageSetter III affiche tout en couleur : chose vue, chose due (francisation de l'affreux WYSIWYG, "What You See Is What You Get"). Il cible donc les maquettistes en herbe, en quête d'un logiciel léger, peu cher, facile à utiliser et rapide à maîtriser, y compris pour les personnes dépourvues de connaissances en mise en page. De ce point de vue, PageSetter semble remplir sa mission avec aisance : même avec un Amiga 500+ pourvu d'un disque dur – optionnel, mais nécessaire toutefois – et de 2 Mo de RAM, nous avons touché aux joies de la mise en page.

ProPage 4.1

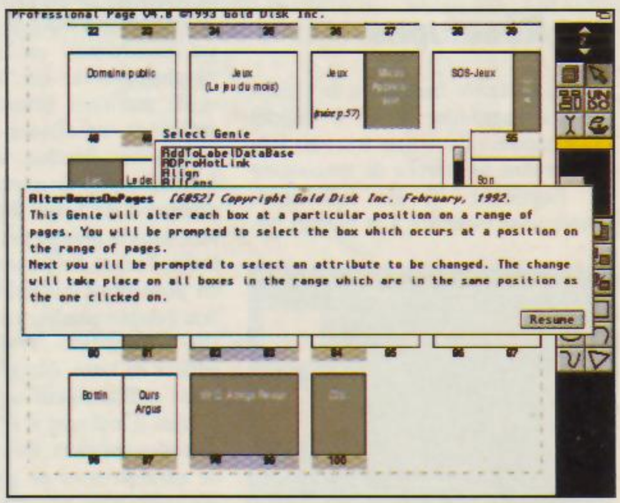
Professional Page quant à lui, est un produit beaucoup plus évolué. Beaucoup plus cher aussi. Destiné aux professionnels de la PAO, ProPage ne ressemble pas du tout aux logiciels concurrents du monde Macintosh, notamment à Quark XPress, qui reste la référence en la matière. C'est un produit comparativement moins cher, ce qui ne veut pas dire moins puissant. C'est tout simplement une autre philosophie de la mise en page. Globalement, ce qui est possible avec XPress l'est tout autant avec ProPage, même si cela demande sans doute un peu plus d'efforts sur Amiga.

Une configuration sérieuse nécessite un disque dur moyen. 80 Mo semblent le minimum. Certes, l'installation complète du programme ne requiert pas plus de 4 Mo, mais ce n'est pas ce qui prend le plus de place en PAO : pour aborder ce domaine de façon sérieuse, il faut prévoir beaucoup d'espace-disque pour se doter de polices de caractères, de "Clips Arts", d'images 24 bits et de fichiers PostScript, sans pour autant devoir faire un ménage permanent sur son disque dur !

Côté mémoire vive, Professional Page demande ensuite, comme tout logiciel de PAO professionnel qui se respecte, au moins 4 Mo pour fonctionner à plein. Mais on peut raisonnablement penser que le double sera nécessaire en cas d'utilisation intensive...

En matière de rapidité d'affichage, ProPage n'est pas agréable à utiliser avec un bête 68000 (le rafraîchissement de l'écran devient vite insoutenable). Il est toutefois possible de rendre invisible certaines boîtes de textes ou d'images pour accélérer tout cela, une option qui devient vite utile en cas de gros travaux. Un Amiga 2000, 3000 ou 4000 gonflé parait être une solution idéale. Un 1200 pourra tout autant faire l'affaire si l'on ne s'est pas contenté de la configuration de base...

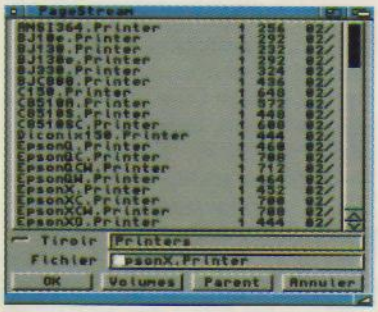
ProPage propose de très nombreuses fonctions de mise en page. Les plus puissantes sont les Génies : on y prend peu garde au début, et l'on se demande même ce que viennent faire ces dizaines de petits scripts ARexx dans un tel logiciel, mais en relisant la documentation, en testant l'un ou l'autre au hasard, l'on découvre un système très puissant d'automatisation des tâches les plus rébarbatives. Un clic de souris sur une fonction Génie, et ce qui aurait pu prendre une dizaine de minutes de travail ne nécessite plus que quelques secondes. Les génies sont des fonctions ARexx pré-programmées, qui permettent d'améliorer grandement les capacités de ProPage. On finit par ne plus pouvoir s'en passer. Et il n'est en outre vraiment pas diffcile d'en programmer de nouvelles, à soi, très spécifiques (si le coeur vous en dit...). D'ailleurs, certaines collections du domaine public proposent des Génies supplémentaires pour ProPage (voir encadré), développés par des professionnels pour des professionnels. Sans nul doute, ProPage peut désormais rivaliser avec XPress. Il ne reste plus qu'à convaincre les professionnels de passer sur Amiga...



PageStream 2.2

Initialement importé par Upgrade Editions sous le nom de Publishing Partner, ce logiciel n'était plus distribué en France depuis au moins un an. La société VEM a repris le flambeau et importe désormais PageStream, dont la version 3.0, très attendue, ne devrait pas tarder à sortir en France. Patience... D'autant que PageStream

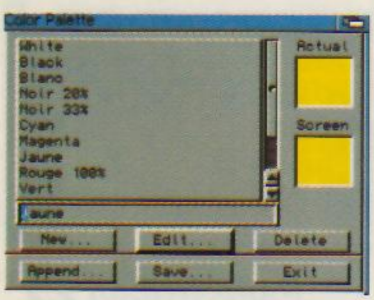
est annoncé à grand renfort de pubs et de rumeurs en tous genres, selon lesquelles PageStream 3.0 serait largement plus puissant que XPress 3.1 et PageMaker 5. On n'ose y croire, mais après tout, pourquoi pas ?
Quoi qu'il en soit, la version 2.2, bien réelle celle-là, est d'une utilisation très agréable. Nous avouons avoir un faible pour PageStream : non pas que ProPage ne soit pas très puissant (il est peut-être, dans l'état actuel des



choses, plus puissant que PageStream), mais ce logiciel est d'un maniement extrèmement intuitif et certaines fonctions nous enchantent, comme par exemple la possibilité de déformer le contenu des boites de texte ou d'image en cliquant simplement ici et là pour obtenir d'admirables es effets graphiques. En outre, PageStream est livré avec un lot de polices de caractères important, ce qui le rend immédiatement prêt à l'emploi.

Résumons

En cas de faible budget ou de faibles besoins, PageSetter III est le logiciel qui s'impose : du simple tract au fanzine évolué, la marche de manoeuvre de PageSetter III est suffisament souple pour répondre à la plupart des



besoins.
Si par contre, l'objectif final consiste à créer un magazine, avec tout ce que cela comporte comme exigences (grande productivité, fonctions importantes pour personnaliser la maquette, etc.), ProPage ou PageStream sont largement plus appropriés. Lequel de ces deux logiciels choisir ? Bien difficile de trancher véritablement. Un seul conseil : demander à votre fournisseur de pouvoir tester chacun d'entre eux afin de vous faire votre propre opinion.

Les produits connexes

Pour faire de la vraie PAO, l'acquisition d'autres logiciels s'avère rapidement indispensable, ne serait-ce que pour illustrer vos productions. Un logiciel de dessin bitmap de type Deluxe Paint IV est vital, mais il est aussi nécessaire de prévoir un logiciel de dessin vectoriel comme Professional Draw, totalement compatible avec Professional Page, ou Design Works, sachant que les quelques outils fournis avec ProPage ou PageStream sont, en la matière, largement insuffisants.
Un scanner sera aussi un instrument des plus utiles. Faut-il pour autant craquer pour un scanner professionnel et coûteux ? Sachez que la plupart des productions PAO dissocient la plupart du temps le texte des images. En effet, la séparation automatique des couleurs n'est pas facile à maîtriser et les fichiers PostScript sont très lourds en octets. En outre, un scan ne vaut pas et ne vaudra jamais une vraie photogravure. Aussi, les pros de la PAO rusent-ils : ils scannent à basse résolution (entre 200 et 400 DPI, souvent 300) l'image qu'ils souhaitent mettre en page puis la "calent", c'est-à-dire la placent dans la page. Ensuite, lors de la phase de préparation à la gravure, les images correspondantes (ekta, photos, illustrations, etc...) sont fournies au photograveur qui, à l'aide d'outils et de machines beaucoup plus puissantes et spécifiques, replacera les images en fonction des indications fournies par le directeur artistique. Un scanner à main peut donc être satisfaisant dans la plupart des cas.
Enfin, l'achat d'un traitement de texte, en plusieurs exemplaires si la rédaction compte plusieurs journalistes, est vite indispensable. ProPage fournit un éditeur de texte, l'Article Editor, largement suffisant pour taper un texte. Il permet d'indiquer à ProPage, à l'aide de codes spéciaux, les choix de polices de caractères et de styles. Attention, ces indications ne seront valables que pour ProPage.
Pour un confort d'utilisation accru, un logiciel comme Excellence! ou ProWrite peut faire l'affaire. Il est tout-à-fait possible de sauvegarder le document ainsi créé au format IFF, car et PageStream et ProPage savent en tirer pleinement parti : les styles choisis, les principales indications de "mise en page" (justification du texte, tabulations, paragraphes, etc.) seront reportées dans le logiciel de PAO. D'autres logiciels comme Final Copy II peuvent également convenir, car la liste des filtres proposés par ProPage et PageStream couvre la presque totalité des formats de sauvegarde de textes existants actuellement sur Amiga.

Appelez les polices !

Une palette de polices de caractères s'avère très rapidement indispensable. Inutile de se lancer dans des achats coûteux, le domaine public regorge de collections de polices variées. Pour un résultat de qualité, préférez toujours les polices vectorielles (Compugraphic ou Adobe), que l'on peut convertir sur Amiga grâce à un utilitaire fourni avec ProPage. Attention toutefois à bien vérifier que ces polices contiennent les accents, si indispensables en français.

Et le papier dans tout ça ?

Autrement dit, une imprimante est-elle nécessaire ? Si la finalité de toutes vos manipulations "paoistes" réside dans la production d'un simple tract, d'une affichette ou d'un fanzine, l'achat d'une imprimante laser, à jet ou à bulles d'encre peut suffire. Les drivers des trois logiciels de PAO existants sont en effet optimisés pour que le rendu sur papier soit le plus fin et le plus juste possible. Même avec une imprimante préhistorique comme la Citizen 120D, imprimante à neuf aiguilles seulement, les résultats sont de bonne qualité.
Pour la couleur, outre l'achat d'une imprimante couleur coûteuse, il est aussi possible de louer les services d'une société pourvue d'une imprimante laser couleur Canon connectée à un Mac ou un PC. Sachez que même si la production finale doit se faire chez un imprimeur professionnel, l'utilisation d'une imprimante noir et blanc, même bas de gamme, s'avère indispensable : imprimer la page maquettée sur papier, c'est pouvoir s'approcher, encore plus qu'à l'écran, du résultat final. C'est aussi pouvoir vérifier les textes et les corriger en évitant la fatigue occulaire due au rayonnement du moniteur. Cela permet également de voir la page dans son entier et de vérifier l'adage "chose vue, chose due" (WYSIWYG, souvenez-vous). Le tirage papier est d'autant plus utile que l'acquisition d'un grand et bon écran n'est pas possible pour tout le monde, tant les prix de ces appareils continuent de planer haut, très haut. Le tirage papier a donc encore de l'avenir devant lui.

... Suite de ce dossier page 25

METRO : NOTRE DAME DE LORETTE
42, RUE LAMARTINE
75009 PARIS
☎ : (33) 1.48.78.11.65
TELECOPIE : (33) 1.42.80.66.49

8 ans de travail et de recherche sur la gamme Amiga pour vous offrir le meilleur conseil et un service de qualité

PINBALL FANAISIES	249 F
PIRATES	217 F
NIGEL MANSELL	255 F
SENSIBLE SOCCER	229 F
ZOOL	279 F
ROBOCOD 2	289 F
MICROCOSM	399 F

SLEEP WALKER	279 F
CASTELS 2	279 F
TROLLS	259 F
ARABIAN NIGHTS	119 F
D/GENERATION	249 F
LIBERATION	275 F

Nous consulter pour les titres non listés

FULL MOTION VIDEO
1690 F
Black Rain VO 190 F
Star Trek VO 190 F
TOP GUN VF 190 F

Amiga CD32 fourni avec cable péritel et deux jeux OSCAR et DIGGERS
2490 F
avec Wing commander et Dangerous Street en plus
2790 F





Desktop Dynamite Pack :
1 Amiga 1200 + Wordworth Français + Digita Print Manager + 2 jeux + Deluxe Paint AGA
2990 F
Desktop Dynamite Pack/80
4950 F

PREMIER PAS VIDEO
1 Amiga 1200 + 1 Genlock incrustateur PAL/PAL + 1 logiciel de titrage N° 1 TITLER :
4290 F
Avec disque dur 80 Mo
6280 F

PERIPHERIQUES A1200

Extension DKB 1200 0Ko :	990 F
Extension DKB 1200 1Mo :	1590 F
Extension DKB 1200 Co-PRO+1Mo	1790 F
Extension DKB 1202 4 Mo :	2590 F
Extension PCMCIA 4Mo :	1490 F
GVP A1230 /turbo2-4 Mo :	4790 F
GVP A1208 SCSI :	890 F
CD ROM A1200 :	1990 F
Disque dur IDE 80 Mo installé :	2190 F

AMIGA 4000-30
équipé disque dur 240 Mo
9990 F
ou disque dur 120 Mo avec 4Mo fast + 2 Mo chip
9990 F

AMIGA 4000-40
équipé disque dur 340 Mo
16500 F
ou disque dur 120 Mo avec 8Mo fast + 2 Mo chip
16500 F

PERIPHERIQUES A4000

DKB 3128 /0Ko	2990 F
DKB 4091/scsi2	3990 F
Scanner GT 6500	7990 F
Scanner GT 8000	NC
EGS SPECTRUM	3690 F
SIMM 4 Mo	1690 F*



INFOGRAPHIE ET P.A.O.

True Paint	: 890 Frs	Brilliance	: 1690 Frs
DPaint IV AGA	: 790 Frs	Morph +	: 1590 Frs
Art Depart. Pro 2.3	: 1690 Frs	Vista Pro 3.0	: 650 Frs
Excellence 3.0	: 590 Frs	Final Copy Français	: 890 Frs
PPage 4.0 (US)	: 1590 Frs	Page Setter 3.0	: 690 Frs
TypeSmith US	: 1290 Frs	WORDWORTH	: 790 Frs

MUSIQUE

Interface MIDI	: 525 Frs	DSS +	: 990 Frs
Bars&Pipes Pro 1 F	: 2490 Frs	Bars&Pipes Pro 2 Us	: 3200 Frs
Bars&Pipes Junior Fr	: 990 Frs	Modules B&P	: 440 Frs
Deluxe Music 2.0	: 990 Frs	SuperJam! 1.1	: 990 Frs

DEVELOPPEMENT

SAS Lattice 6.5(+C++)	: 2790 Frs	DevPac 3.0	: 790 Frs
AREXX	: 379 Frs	Quarterback + Tools	: 790 Frs
Amos Professional	: 790 Frs	Directory Opus	: 690 Frs

VIDEO

No 1 TITLER	590 Frs
Broadcast Titler 2 SHR	1590 Frs
SCALA MM300	2990 Frs
Montage 24	2990 Frs
Vidéo Director	1590 Frs
Scala Echo	1990 Frs
Caligari 24	1590 Frs
Cinemorph	590 Frs
G-Lock	3490 Frs
Gst 40 YC	2540 Frs
GST GOLD PRO YC	6850 Frs
AMIGA VIDEO STUDIO	6990 Frs
MSP 9000	NC

MONITEURS

A1084S	1490 Frs
A1942	3490 Frs

LES CARTES GRAPHIQUES

OPAL VISION	3990 F.
IMPACT VISION 24 S	16590 F.
PICASSO	2590 F.

LES DISQUES DURS

80 Mégas A1200	2190 F.
120 Mégas A1200	2690 F.
120 Mégas A2000 *	2690 F.

(*)avec contrôleur

LES IMPRIMANTES

Citizen Swift240C	2390 F.
Canon BJ200	2590 F.
Primera	8990 F.

MAD VOUS OFFRE SON CONTRAT *BLEU*

Pour tout achat de configuration :
- **Assistance HOT LINE** par Numéro Vert
- **Prêt de Matériel** en remplacement si la réparation nécessite plus de 3 jours ouvrables.
- **Tarif préférentiel** sur les achats futurs
- **Priorité** pour le SAV
- **Gratuité** des installations
- **Réinstallation** et formatage de votre disque dur.

Un contrat complet vous sera remis lors de votre achat.

LE CREDIT MAD
Le Crédit traditionnel (Libre)
3 fois sans frais pour 1500 F et +
4 fois sans frais pour 4000 F et +
Fournir : Fiche de salaire, RIB, quittance EDF et carte ID
Accord immédiat

PROMOTION DU MOIS
AMIGA 4000-30
Config COMMODORE
8990 F.

BON DE COMMANDE à découper ou recopier à retourner à MAD, 42 rue Lamartine 75009 PARIS

NOM : ....
ADRESSE : ....
....

Je désire commander les produits suivants :
..............................au prix de :.................. F
..............................au prix de :.................. F
Pour un total de .... F

que je règle par
❏ chèque ci-joint
❏ carte bleue N° | | | | | | | | | | | | | | | |
Date d'expiration
Signature :
CD32 frais d'expédition 110 Frs ou port dû.
Envoi express sous 48 heures pour tout produit en stock

CR 02_94

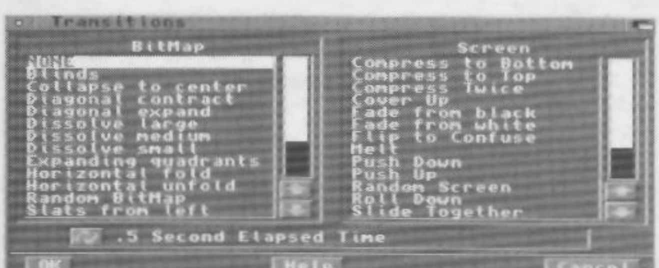
Prix et promotions applicables le mois de parution du magazine.

LE BON CHOIX

LES LOGICIELS MULTIMÉDIA

Amigateux, vous êtes gâtés : le multimédia n'est pas un vain mot sur votre plate-forme préférée. Manipulation du texte, de l'image, du son et de la vidéo... en attendant les productions olfactives, rien d'impossible pour ces sept logiciels sélectionnés. Choisissez vous-mêmes selon vos goûts, vos objectifs... ou votre bourse...

L'Amiga, cela ne vous surprendra pas, est un vrai petit prodige en matière d'intégration multimédia. Sorties stéréo (en attendant un DSP...), résolutions graphiques puissantes, couleurs plus que suffisantes, puces graphiques rapides, etc. Mais cela ne suffit pas. Il fallait à cette fabuleuse machine un logiciel capable de permettre à tout utilisateur d'organiser ces données multimédia et d'en tirer le meilleur parti. En fait, aucune autre plate-forme informatique ne peut prétendre disposer d'autant de logiciels dédiés à la conception d'applications multimédia : sur Amiga, ils sont en effet sept !
Sept mercenaires pugnaces prêts à défendre les pauvres paysans mexicains de la rapacité d'une bande de hors-la-loi... Heu, je m'égare. Ou si peu, car ces logiciels, tels des mercenaires donc, offrent tous la possibilité de créer à peu près tout ce dont peut rêver un utilisateur en matière de multimédia. Ce sont The Director, Amos Pro 2.0, Deluxe Vidéo, AmigaVision, CanDo, Scala et MediaPoint. Bien sûr, certains sont moins ergonomiques que d'autres, plus rapides que d'autres, moins cafardeux (francisation du mot "bug", sympa non ?) que d'autres... Des noms ? Ca vient.



C'est ce que j'veux

Mais avant toute délation, façon 50 millions de consommateurs, précisons ce qu'un logiciel de conception multimédia doit savoir faire. Tel Fred Astaire, il doit être polyvalent, pour ne pas démentir son appellation, dont l'origine doit être contrôlée, comme pour un bon vin.

- Traiter le texte, c'est-à-dire le mettre en forme, lui assigner une couleur, une taille, une police, un style sans pour autant s'assimiler à un traitement de texte. Le texte demeure en effet un média important : allez exprimer ne serait-ce qu'une simple idée philosophique comme ***« l'auto-mouvement sera la réalisation effective de l'affirmation »*** (note 39, page 22 de la préface à "la Phénoménologie de l'Esprit" de Hegel) sans l'écrire...
- Pour autant, le texte n'est pas le seul vecteur de l'information. L'image, dont l'objectivité est toujours dépassée par l'émotion qu'elle véhicule, doit pouvoir être utilisée comme on l'entend (NDLR : jeu de mots subtil, mais de bon aloi). Techniquement, le logiciel doit pouvoir s'adapter à toutes les résolutions disponibles sur l'Amiga et afficher la totalité des couleurs disponibles, surtout en mode AGA. En outre, elles doivent pouvoir être animées. On devra donc pouvoir charger n'importe quel type d'animation au format le plus répandu (ANIM-5), sans plus de contraintes que celles existant. Seules des contraintes exogènes, c'est-à-dire indépendantes de la volonté du logiciel, sont admissibles, comme par exemple, le manque de mémoire.
- En matière de son, on peut s'attendre de la part du logiciel à une double compétence : le chargement d'échantillons sonores, bien sûr, mais aussi de musiques (celles d'Adamo non-incluses). Si l'on accepte que le soft idéal ne sache reconnaître que le format IFF ILBM pour l'image et l'IFF ANIM-5 ou ANIM-7 pour l'animation, tant ces deux formats sont répandus et monopolistiques sur notre plate-forme, on peut exiger qu'il sache reconnaître des échantillons sonores au format brut (autrement dit, sans vouloir embrouiller personne, pas de format) et au format IFF 8SVX. Quant aux musiques, outre la reconnaissance du format quasi-officiel IFF SMUS (que génère Deluxe Music Construction Set), il serait agréable que les formats Tracker et Med soient reconnus, ce qui donnerait accès à une impressionnante musicothèque du domaine public recèlant des dizaines de milliers de musiques prêtes à l'emploi et libres de droit.



Et pis aussi...

Puisqu'on est exigeant, on souhaite que le meilleur logiciel du marché puisse gérer sans difficulté Sprites et Bobs, et en premier lieu le pointeur de la souris. En outre, l'interactivité devra être au rendez-vous, comme on dit. Pouvoir donner à l'utilisateur de multiples moyens d'intervenir quand il le souhaite dans son programme implique une bonne gestion du clavier, de la souris et du joystick.
Enfin, les plus exigeants pourront exiger (si, si) de l'idylique soft qu'il sache utiliser les entrées et sorties classiques de l'Amiga : parallèle, série et vidéo, ne serait-ce que parce qu'on peut y connecter une prise Midi, un lecteur vidéo, un câble minitel, une imprimante, une carte graphique ou ses doigts (gare aux châtaignes...).
Enfin bis, tout cela ne devra pas coûter une fortune... un paramètre à ne pas négliger, n'est-ce pas ?

Le jeu des trois familles

Il existe grosso modo trois grandes familles de logiciels de conception d'application multimédia. Les premiers font appel à un langage de programmation ; on écrit donc au sens propre du terme, son application. On dira de ces logiciels qu'ils sont textuels.
Les seconds sont hybrides. En d'autres termes, il est possible de les programmer en cliquant sur des icônes, correspondant à autant de fonctions prédéfinies. Mais pour des développements plus spécifiques, il est possible de revenir à la méthode textuelle et d'écrire des routines grâce à un langage souvent apparenté au Basic. Enfin, il existe aussi les icôniques purs et durs, où toute la programmation de l'application peut s'effectuer à coups de clics de souris.

The Director

The Director (The Right Answer Group) est l'ancêtre des logiciels de conception multimédia. Avant même que ce mot, dont on ne connaît toujours pas la signification précise, ne devienne incontournable, The Director permettait déjà la création de démos ou de programmes faisant appel au son, à l'image, au texte et à l'interactivité. Formellement textuel, The Director dispose d'un nombre impressionnant de commandes qui accélèrent la programmation : charger une image, une animation ou un son ne demande jamais plus de trois lignes d'instructions dont la syntaxe, classique, est à la portée de tous. Un peu Amos avant l'heure, la dernière version de The Director date de 1987 !
Une fois le script créé et sauvegardé au format ASCII, le programme, pour fonctionner doit être compilé, ce qui accélère grandement sa vitesse d'exécution. Je suis certain que The Director est loin d'être semé en matière de capacités. Il fonctionne même sous 2.1. Sa seule limitation réside sans nul doute dans son incapacité à gérer la nouvelle puissance graphique de l'Amiga. L'amélioration de ce logiciel étant arrêtée depuis belle lurette (1988), The Director sait au mieux afficher une image ou une animation en HAM Overscan. Quant à la présentation du texte, il dispose de la palette minimum (couleur, normal, gras, italique, souligné) qui permettrait une présentation soignée des lettres s'il n'acceptait pas seulement les polices bitmap. D'un point de vue sonore, The Director sait jouer les échantillons au



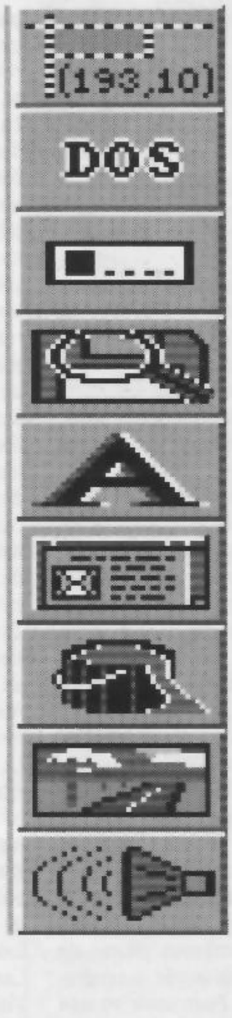
format brut ou IFF sans difficulté particulière. En matière de musique par contre, c'est le désert le plus total : ni IFF, ni Tracker, ni rien. La seule solution consiste donc à échantillonner sa musique préférée et à lui refaire jouer en boucle : un rien lassant et très coûteux en mémoire...
The Director n'est sans doute pas le meilleur logiciel de conception multimédia que l'on puisse imaginer. C'est en l'utilisant que l'on découvre combien l'Amiga a évolué depuis 1987 ! Le seul attrait qu'on puisse lui trouver réside dans son prix. Dépassé, peu



ergonomique mais suffisamment souple pour permettre de créer de petites présentations sans prétention, The Director, introuvable en magasin, peut s'acquérir dans le marché de l'occasion pour trois fois rien (100 francs environ avec la doc complète).

Amos Pro 2.0

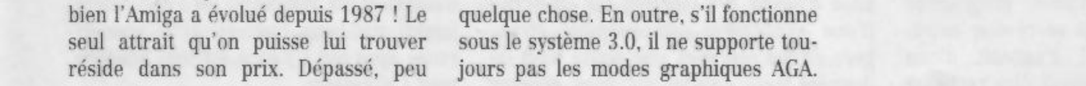
Digne successeur de The Director, Amos Pro 2.0 (Europress Software) ne se présente plus. A l'origine conçu comme un véritable langage de programmation, avec plus de 700 commandes et fonctions, il est vite devenu un logiciel de conception multimédia à part entière, qui permet de laisser libre cours à l'imagination la plus débridée. Oui, Amos Pro gère l'image, le son, la musique, les animations, les sprites, les bobs, la souris et le clavier ! Une simple instruction "Load Iff" suffit pour charger une image, c'est dire sa facilité d'emploi... Il dispose de deux sous-langage : le premier pour organiser des animations de bobs et de sprites dans la douceur, sans à coups et en multitâche, et le second permettant de créer des interfaces graphiques à partir d'éléments extrêmement simples (pré-existants ou à créer avec un logiciel de dessin). Boutons, fenêtres, escalators, requesters, tout est possible.
Autre point fort d'Amos Pro, sa rapidité d'exécution une fois compilé. Tel un programme écrit en C ou en langage assembleur, il bondit et virevolte dans la RAM à vitesse subliminale. Mais Amos Pro va plus loin encore. Son programmeur, François Lionet, a conçu le logiciel de façon modulable. Ainsi, des extensions, disponibles dans le domaine public, permettent sans cesse d'étendre le champs d'action d'Amos Pro. De la 3D aux effets graphiques jusqu'alors réservé aux demomakers férus d'assembleur, rien n'arrête Amos-Pro. Alors, une merveille ? Certes, Amos Pro est très convaincant lorsque l'on voit tourner des applications réalisées avec lui. Mais il reste essentiellement textuel. Autrement dit, préparez-vous à passer de très longues heures devant votre moniteur si vous voulez en tirer quelque chose. En outre, s'il fonctionne sous le système 3.0, il ne supporte toujours pas les modes graphiques AGA.



Un fâcheux manque que l'on espère vite combler. Depuis le temps qu'on en parle...

Deluxe Video III

Tout le monde connait Deluxe Paint, mais peu d'Amigaïstes ont eu l'occasion de voir fonctionner et d'utiliser Deluxe Video III (Electronic Arts), qui s'annonçait pourtant comme le complément idéal du logiciel de dessin. Capable bien entendu de lire les fichiers image et animation créés par son cousin, Deluxe Video permet en outre d'y associer du texte, des échantillons sonores et de la musique.
En ce qui concerne le texte, tous les styles classiques sont exploitables. En outre, DVideo propose différents effets spéciaux pour faire apparaître ou disparaître le texte : défilement vers le haut, le bas, la droite ou la gauche, fondu, tampon ou encore girouettage... Le vidéaste amateur trouvera de quoi faire des génériques plutôt sympathiques.
En matière d'apparition d'images, DVideo propose un nombre impressionnant d'effets que l'on peut paramétrer et enchaîner tout à loisir, parmi lesquels la mosaïque, les fondus, les déplacements latéraux, les lacérations sont particulièrement efficaces.
Qui dit image, dit animations. Là encore, DVideo joue les deux grands types d'animations que l'on peut créer avec DPaint, c'est-à-dire les anim et les brushanim (brosses animées), ces dernières peuvent être balladées sur tout l'écran. Sachant par exemple que le défilement d'une image peut s'effectuer en même temps qu'un générique et le passage d'une brushanim, le tout étant contrôlable par l'utilisateur de l'application de façon interactive, DVideo peut permettre la création de véritables bornes interactives.
Les sons IFF sont supportés sans difficulté et les musiques, au format SMUS exclusivement, sont jouables et leur tempo modifiable.
Il ne manquerait donc pas grand chose à Deluxe Video III pour rivaliser avec les autres applications multimédia, s'il n'avait été abandonné par son éditeur. Le support des nouveaux modes graphiques est ainsi impossible, et aucune version optimisée pour les nouveaux processeurs n'est disponible. Deluxe Video n'est pas facile à trouver dans le commerce, mais il est régulièrement proposé dans le marché de l'occasion à des prix vraiment intéressants. Ce n'est sans doute pas un logiciel à négliger lorsque l'on ne peut débourser beaucoup d'argent pour acquérir le dernier programme de conception mutimédia sorti... D'autant que son mode de programmation est des plus simples : tout



s'effectue à base d'icônes que l'on glisse sur des lignes horizontales symbolisant le temps. Chaque icône est dotée de deux flèches indiquant l'heure de début et de fin d'exécution de la fonction à laquelle elle se rapporte. L'élimination des cafards est chose aisée : le programme vérifie au fur et à mesure de votre progression que vos actions sont réalisables. Pratiquement impossible de se tromper. Le créateur peut ainsi se concentrer uniquement sur le déroulement temporel de son application et sur son contenu bien sûr !

Hormis ses faiblesses graphiques, Deluxe Video III n'a pas de vrais gros défauts. L'exécution de l'application est certes ralentie dès que trop d'événements surgissent en même temps, mais ce problème est rarement rencontré pour qui utilise ce logiciel à bon escient : Deluxe Video est avant tout, comme son nom l'indique, un soft destiné à produire de petites animations que l'on incrustera ensuite, à l'aide d'un genlock, dans un film vidéo. Aux USA, Deluxe Video a longtemps été utilisé par les chaînes de TV locales pour réaliser l'émission météorologique. C'est dire ses capacités... et ses limites.

AmigaVision 2.04

Membre du club à part entière, Amiga Vision (Commodore Business Machines) est destiné à toutes les applications multimédia : présentation assistée par ordinateur, bornes interactives, bornes télévisées et même base de données multimédia. Distribué gratuitement avec les Amiga 3000, AmigaVision est un logiciel de conception multimédia moderne. Mêlant tout à la fois le textuel et l'icônification des fonctions, c'est un produit hybride, difficile à maîtriser mais puissant. Les scripts à réaliser sont rarement longs, car même pour la création de base de données multimédia, de nombreuses fonctions sont prêtes à l'emploi. Les icônes ne sont plus organisées sur une ligne du temps, mais de façon logico-hiérarchique, si l'on peut dire, un peu comme un listing informatique, avec une boucle principale et des routines chargées de certaines tâches.

AmigaVision est l'un des logiciels multimédia les plus communicants qui soit : il dispose d'un port ARexx, de modules Midi mais aussi de très nombreux pilotes de lecteurs de disques vidéos, de magnétoscopes et de CD-ROM. Pour avoir vu une application professionnelle fonctionner 365 jours sur 365 dans une entreprise, je peux dire qu'AmigaVision, programmé avec intelligence, peut se révéler extrêmement puissant. Il s'agissait d'une borne télévisée qui pouvait être remise à jour à distance via Numéris. Inutile pour les programmeurs et les graphistes d'être sur place, un Amiga 3000 se chargeait de la réception des nouvelles données et un second était dédié à la diffusion de ces dernières dans toute l'entreprise via des téléviseurs intallés un peu partout.

AmigaVision a peu de défauts. Il fonctionne sous Workbench 3.0 (même s'il ne supporte pas les modes AGA) et dispose d'une aide intégrée permanente. Malgré une ergonomie indéniable, peu de place est laissée à l'intuition. Sans doute cela est-ce dû à son mode de programmation qui exige, si l'on ne veut pas se décourager, que l'on ait sérieusement pensé son application avant de s'installer devant sa machine pour la réaliser. En outre, on attend depuis longtemps déjà une update décisive de ce logiciel qui vieillit... Une version 3.0 pourquoi pas ?

CanDo 2.5

Oui : CanDo, éternel challenger de Scala (voir ci-dessous et numéro précédent), est passé à la version numérotée 2.5. Plus qu'une simple update, le logiciel a été revu dans sa présentation, ses capacités et, hélas, sa liberté de diffusion.

La présentation, tout d'abord, a été grandement améliorée. Sans entrer dans des détails trop longs (nous pourrons y revenir ultérieurement), CanDo est pleinement compatible avec le système 3.0 et modes AGA. Résultat : CanDo ouvre la voie aux applications multimédia véritablement professionnelles et ce particulièrement dans le domaine des bornes interactives. Il est en effet non seulement un concurrent de poids vis-à-vis des autres logiciels tournant sur Amiga, mais il se pose également en véritable compétiteur vis-à-vis des logiciels multimédia PC, dont le seul point fort résidait dans leurs capacités graphiques. Revers de la médaille, CanDo nécessite plus de 2 Mo de mémoire pour fonctionner sans difficulté.

Textes, images, animations, sons, mais aussi maintenant modules de musiques au format Tracker (le plus répandu sur Amiga), tout devient possible et pleinement multimédia.

La programmation de CanDo s'effectue également de façon hybride (scripts et icônes) mais de manière très particulière. Au fur et à mesure que l'on conçoit, à grand coups d'icônes, l'interface graphique de son application, on glisse ça et là des routines qui seront exécutées en fonction des actions de l'utilisateur final. CanDo ne sait pas piloter comme AmigaVision, des systèmes vidéo externes, mais il sait par contre tirer pleinement parti des capacités de l'Amiga. Il est ainsi possible d'ouvrir des fenêtres sur un écran d'une application complètement étrangère : vous concevez une petite base de données avec CanDo que vous pourrez utiliser via ARexx sur l'écran même de Professional Page 4.0 ! CanDo dispose également d'une documentation au nouveau format AmigaGuide, consultable à tout moment ou séparément.

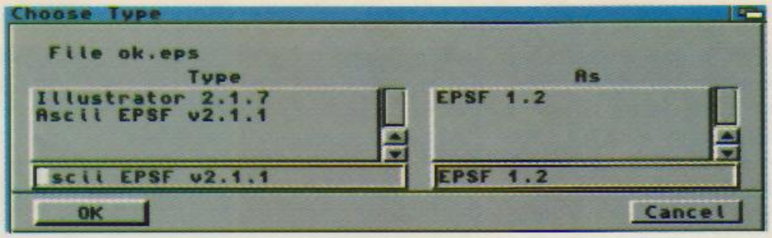
Seul point noir : les éditeurs de CanDo ont décidé de ne plus autoriser la distribution libre de tout droit du player CanDo. Ainsi, seules les personnes disposant de CanDo peuvent profiter des créations multimédia... à moins de demander une autorisation spéciale à l'éditeur, moyennant finances ! Si cette solution est très répandue dans le monde PC, les utilisateurs Amiga, plus soucieux de leur liberté, verront sans doute cela d'un sale oeil. Il faut néanmoins considérer les choses avec optimisme : lorsqu'on produit une application multimédia professionnelle, celle-ci est rémunérée. Le paiement de cette autorisation est donc à la charge du commanditaire. Dans tous les autres cas, soit l'utilisateur possède CanDo, soit le logiciel est distribué gratuitement, auquel cas il est sans doute possible de s'entendre avec l'éditeur... Quoi qu'il en soit, CanDo, disponible en Fnac ou chez son importateur VSPFE (voir le Bottin), est un excellent achat pour qui envisage sérieusement de réaliser un produit professionnel sur Amiga, rapidement et avec succès.

Scala et MediaPoint

Nous ne reviendrons pas en détail sur ces deux logiciels qui s'avèrent être les deux poids lourds de la conception multimédia sur Amiga. Ils sont complets, puissants, très puissants, chers aussi, et évoluent sans cesse. Pleinement compatibles avec le système 3.0 et les modes AGA, ils sont, comparés à CanDo 2.5, plus facile de programmation en ce qui concerne les effets spéciaux graphiques. Scala offre en outre un environnement de création unique : de par l'intégration progressive, annoncée ou de fait, de l'échantillonnage sonore et vidéo, le concepteur n'a plus besoin de faire appel à plusieurs logiciels pour travailler. Un seul suffit : Scala (NDLR : pour plus de détails sur ces deux géants du multimédia sur Amiga, nous vous conseillons de vous reporter au numéro 63 d'Amiga Revue).

MediaPoint et Scala appartiennent eux aussi à la famille des hybrides, famille qui tend à se développer sur le marché. On peut ainsi se libérer des tâches fastidieuses de programmation, notamment celle de l'interface, pour se concentrer à fond sur la spécificité de l'application développée. Les sept mercenaires du multimédia offrent une chance unique à l'Amiga de devenir la station la plus apte au multimédia. Attention toutefois, les mondes PC et Macintosh ne s'endorment jamais sur leurs lauriers, et la concurrence âpre qui s'y joue est tout bénéfice pour l'utilisateur.

Frédéric Pierron ■



DOSSIER

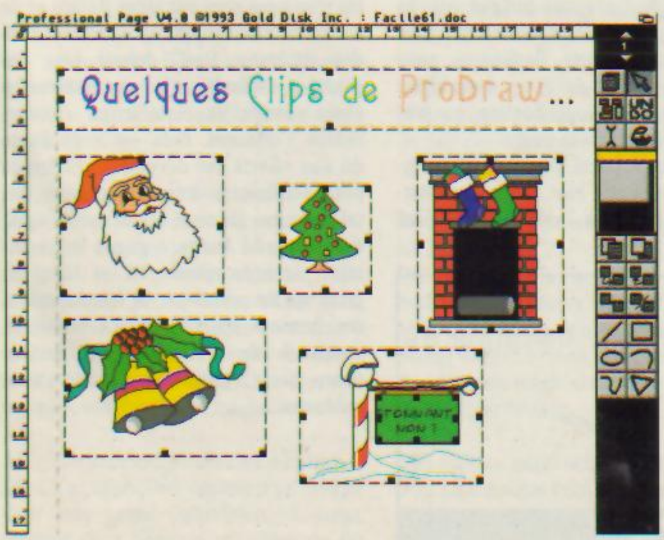
Suite de la page 20

LE CLUB DE L'ÉCHANGE

Peut-être plus que d'autres domaines d'application, la PAO requiert souvent des échanges entre Amiga, Macintosh et compatibles PC : polices de caractères, images bitmap et vectorielles, fichiers PostScript... sont autant de données que l'on peut avoir besoin de passer d'une plate-forme à une autre.

Or, deux problèmes au moins sont à régler : d'une part, le format physique de la disquette de transfert, et d'autre part, le format des données par elles-mêmes. Car malheureusement, il n'existe encore à l'heure où j'écris ces lignes, aucun standard d'échange inter-plate-formes, d'où une certaine prise de tête quand il s'agit de faire passer un fichier PostScript de plusieurs mégaoctets depuis son disque dur Amiga, jusqu'à celui du flasheur du coin, qui bien entendu travaille sur Mac. Fort heureusement, ce problème commence à être contourné : des utilitaires de compression, comme LHArc ou Zip, existent sur les trois machines, et leurs fichiers sont parfaitement compatibles d'une version à l'autre. De plus, l'Amiga s'étant lui aussi mis aux disquettes haute-densité, la quantité de données inscriptibles sur une seule disquette a augmenté d'autant.

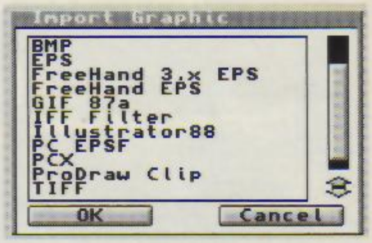
Reste donc le problème du format des données elles-mêmes. Là, le problème est à la fois plus complexe et plus simple, suivant le type des données considérées. Il existe tellement de formats de stockage différents, qu'il faut se restreindre à deux ou trois standards maximum si l'on veut être sûr de pouvoir réellement échanger des données entre les trois machines.



Vous avez demandé la police, ne quittez pas

Les mondes Mac et PC proposent à tout utilisateur de logiciels PAO une foultitude de polices de caractères, de tous styles, de toutes formes et même de toutes nationalités. Disons qu'il en existe une bonne dizaine de milliers, pour ne pas passer pour un vantard. Sur Amiga, jeune ordinateur, le choix est un peu plus restreint. En matière de polices dites Bitmap (description de la forme du caractère à partir d'une trame de pixels immuable), on estime en général leur nombre à deux ou trois mille de par le monde. Toutes ne sont pas belles et, surtout, elle ont le fâcheux inconvénient de ne pas s'imprimer de façon élégante : les effets d'escaliers sont très visibles et même une imprimante laser ne peut les éviter. Alors on préférera se tourner vers la deuxième génération de polices, de nature vectorielle, nettement plus avantageuse. La forme de ces polices est décrite de façon mathématique, ce qui permet leur lissage au moment de l'impression. Ainsi, même avec une vieille imprimante Citizen 120D, les résultats sont très bons, proches de ce que l'on peut obtenir avec une imprimante laser bas de gamme.

Le seul problème, c'est que ce type de polices se subdivise en différentes familles plus ou moins répandues : CGFonts d'Agfa, PostScript d'Adobe, ou encore TrueType de MicroSoft. Sans compter les logiciels de traitement de texte qui ont eu la mauvaise idée de développer leur propre format (suivez mon regard vers chez Softwood...). Le monde des vectorielles est devenu une vraie jungle où les logiciels de PAO ont parfois du mal à retrouver leurs petits. Grosso Modo, un logiciel comme ProPage, outre les polices Bitmaps, ne reconnaît que les polices CGFonts d'Agfa. Quant à PageStream, un peu plus tolérant, il accepte en plus des polices déjà citées, les polices PostScript.

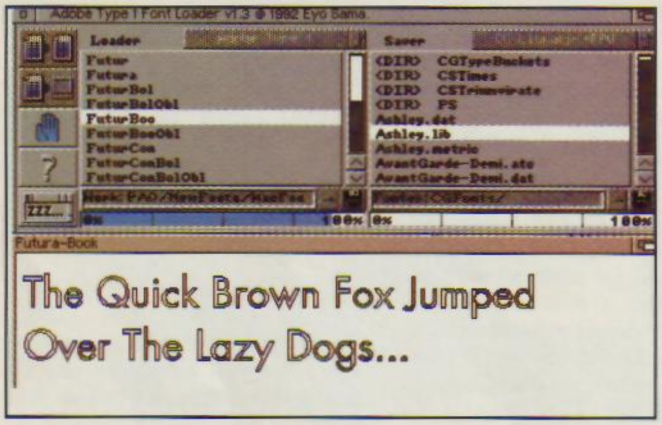


Que faire alors pour se parer des plus belles polices ? Solution peu économique et peu rusée : en acheter (NDLR : il faut en effet savoir que la plupart des polices vectorielles sont copyrightées et placées dans le domaine commercial). Les prix baissent, certes, mais nombreuses sont les polices de caractères tombées dans le domaine public, pourquoi ne pas se les procurer chez un bon distributeur de DP ?

Autre possibilité : utiliser un logiciel de conversion de polices pour pouvoir les utiliser avec ProPage. Un petit utilitaire est d'ailleurs fourni avec ce logiciel de PAO. Cependant, sa qualité laisse vraiment à désirer. Une police sur deux ne passe pas : il lui manquera dans le meilleur des cas les accents et dans le pire, carrément certaines lettres de l'alphabet (NDLR : en fait, c'est la police elle-même qui ne contient pas ces caractères... Le pauvre FontManager, c'est son nom, n'y est pour rien !).



Là encore, plutôt que de perdre des heures à tenter de convertir une police sans succès, mieux vaut s'adresser à un distributeur DP qui aura fait le travail pour vous. Silicone DP par exemple propose plus de 800 polices de caractères de tous les types, y compris l'hébreu ! Un catalogue sur papier vous permet en outre d'apprécier la qualité générale de la police (esthétique et totalité des caractères convertis).
Enfin, la dernière solution concerne davantage les artistes. La seconde version de TypeSMITH vient de sortir : elle permet de créer soi-même ses propres polices de caractères. Logiciel très professionnel, les grandes règles de la typographie sont respectées et de nombreuses fonctions permettent d'accélérer le travail de création. Il ne faudra pourtant pas hésiter à passer des heures devant son écran à inventer ce qui existe déjà... Car en matière de formes, de couleurs, de hauteurs, de largeurs, d'empattements, de sérif ou sans-sérif, d'espace fixe ou proportionnel, presque tout a déjà été tenté.



Le dessin vectoriel en fête

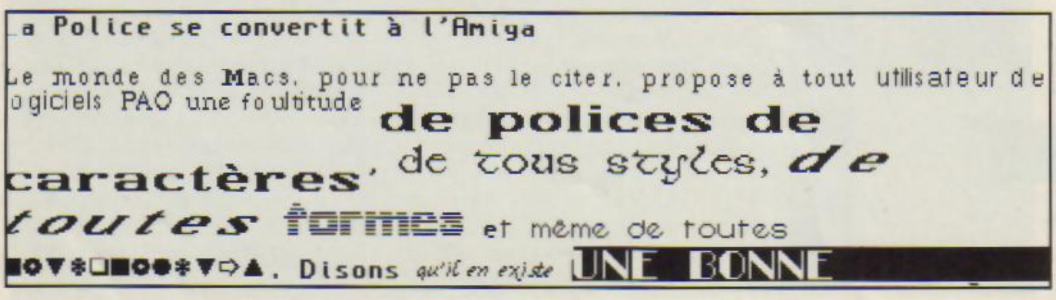
L'Amiga s'ouvre enfin au monde magnifique du dessin vectoriel. Autrement dit, ProPage comme PageStream acceptent maintenant les formats vectoriels les plus courants. L'avantage ? La possibilité d'importer la totalité des "Clips Arts" des mondes Mac et PC, par ailleurs fort pourvus en la matière.
Le principe de l'importation est très simple. En provenance du PC, il suffit de faire appel à CrossDOS et de transférer en format brut les fichiers vectoriels souhaités. Ensuite, les logiciels de PAO se chargent du reste. De Mac à Amiga, la solution la moins onéreuse consiste à faire appel à l'Apple File Exchange du Mac (transfert par défaut) ou au logiciel commercial PC Access (le CrossDOS du Mac, en quelque sorte) pour passer les fichiers sur une disquette MS-DOS dans un premier temps, puis AmigaDOS. La manipulation demande que l'on aie accès à ces trois plates-formes, certes, mais c'est toujours moins coûteux que d'acquérir Emplant ou Amax.
Un peu de débrouillardise vaut mieux qu'une bourse plate, disait ma grand-mère : si vous ne pouvez accéder ni à un Mac ni à un PC, faites à nouveau appel au monde du DP. Les distributeurs proposent de plus en plus de "Clips Arts" pour les logiciels de PAO. Rappelons que l'intérêt des images vectorielles réside dans leur concept proche de celui des polices du même nom : décrits mathématiquement, ils peuvent subir tous les agrandissements et toutes les torsions possibles sans pertes d'informations ni de qualité lors de l'impression. Adieu les effets d'escalier.

L'EPS, c'est sportif

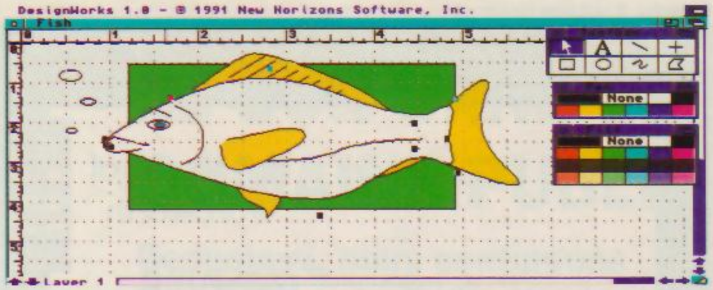
Le format désormais universel en PAO, c'est le PostScript. Il en existe deux versions. La première est utilisée pour préparer les pages maquettées d'un magazine (par exemple) pour les envoyer ensuite chez un photograveur. La totalité du graphisme de la page y est décrit : polices jusque dans leur moindre détail, filets, couleurs, place des boîtes de texte, des images, etc. Le photograveur utilise alors une machine très puissante, une flasheuse, pour obtenir, à partir de cette description numérique, une reproduction en très haute résolution de la page.
La seconde version s'appelle l'Encapsulated PostScript File, ou fichier PostScript Encapasulé, ou encore, plus simplement et plus communément, fichier EPS ou EPSF. A peu près identique à son frèrot, sa particularité réside dans le fait qu'il a été inventé pour permettre des tranferts de données entre logiciels de PAO. Une sorte de fichiers d'importation compris de tous, y compris des logiciels de dessins vectoriels. Tout étant décrit de manière mathématique (pour ne pas faire dans la dentelle... désolé les puristes !) le fichier PostScript est donc sensé permettre l'importation de pages mais aussi de dessins d'une façon extrémement fidèle. Dans les faits, cela marche presque toujours (on constate cependant parfois quelques bugs inexplicables). Un logiciel comme ImageFX permet par exemple de transformer une image Bitmap (décrite point par point) en fichier EPSF. L'intérêt est évident : il est alors possible de transférer cette image vers n'importe quel PC, Mac ou Amiga doté d'un logiciel capable de lire l'EPSF sans perte d'aucune information (proportions notamment et couleurs ensuite).

Bitmap, vous avez dit Bitmap ?

Oui, bizarre ce format Bitmap, baptisé IFF ILBM dans le monde Amiga. Un format compatible surtout avec lui-même : tous les systèmes disposent de leur propre format Bitmap. Celui du PC n'est hélas pas celui du Mac, ni celui de l'Amiga. Conséquence : l'utilisateur se doit de jongler avec les convertisseurs de fichiers. Opération complexe il y a encore trois ou quatre ans, la conversion de fichiers est devenue monnaie courante sur toutes les plates-formes. Avec ADPro et ImageFX, l'Amiga s'ouvre aux formats Mac et PC. Convertir du TIFF, du PCX, du BMP, etc. en IFF ne pose plus de problème en soi. De même sur Mac ou PC, les logiciels les plus pros sont capables de lire et de convertir une image au format adoré des Amigars. Bref, depuis peu, les grandes difficultés de communication entre Amiga et plateformes concurrentes s'effacent. Cela est sans doute dû aux efforts des développeurs Amiga pour faciliter le travail quotidien des utilisateurs. En tout cas, c'est le signe évident que l'Amiga a gagné en crédibilité dans le monde PC et Mac, au point qu'ils prennent en considération ses formats spécifiques. Le troisième standard de l'informatique semble donc avoir gagné ses lettres de noblesses...



ET SI ON SE FAISAIT UN FANZINE ?



La publication assistée par ordinateur peut s'utiliser dans bien des domaines, mais il ne faut surtout pas croire qu'elle puisse s'improviser et permette d'être plus souple en matière d'organisation. Au contraire même, parce que tout le monde croit pouvoir en faire, il est d'autant plus important de fixer certaines limites.





Prenons par exemple une idée qui secoue les neurones de beaucoup d'entre vous : faire un fanzine. Et voyons quelle est l'organisation la meilleure, sachant que celle-ci peut tout autant s'appliquer à des projets plus ambitieux, comme la création d'une affiche, d'un tract, d'un véritable magazine, bref, de n'importe quel support constitué de papier et d'encre.

La volonté de créer un fanzine part en général d'un bon sentiment, mais ce genre de projet est souvent voué à l'échec, car on n'a pas pris le soin d'en mesurer toutes les contraintes et conséquences (rigolez pas, j'en connais plusieurs qui ont arrêté "faute de temps"). D'abord, il faut se choisir un thème, un centre d'intérêt et des objectifs. Par exemple, rendre compte de l'actualité sur Amiga, expliquer la politique française aux jeunes, faire un fanzine érotique avec les photos de ses ancien(ne)s petit(e)s ami(e)s, etc. Tout cela se définit à l'avance et non au dernier moment, quand il s'agit de mettre en page les textes.

L'équipe qui gagne...

Faire un fanzine seul relève de l'hérésie. D'une part, c'est épuisant, et d'autre part, c'est présomptueux : rares sont les personnes disposant à la fois des talents d'écrivain, de photographe, d'illustrateur et de maquettiste. Aussi, répartissez les rôles. Il existe différents métiers dans le monde de la presse : journaliste, rédacteur en chef, secrétaire de rédaction, directeur de la publication, chef des ventes... Rassurez-vous, dans une petite structure, une seule et même personne peut remplir plusieurs fonctions, mais certaines demandent beaucoup de temps et se doivent d'être exercées à plein temps.

Le rédacteur en chef anime l'équipe qui conçoit les numéros au fil des mois (à supposer bien sûr que le fanzine soit mensuel). Il prévoit le contenu des numéros suivants, choisit les journalistes qui enquêteront sur le sujet, fait en sorte que le journal sorte en temps et en heure et résout les tracasseries quotidiennes inhérentes à tout titre.

Le secrétaire de rédaction, souvent correcteur en même temps, relit les

LE DP A LA RESCOUSSE

C'est souvent le cas, le domaine public Amiga regorge de logiciels et de fichiers qui rendront bien des services aux amateurs de PAO. On y trouve bien sûr des "Clips Arts" mais aussi des polices de caractères, des routines ARexx pour ProPage, des drivers et des filtres pour PageStream et des utilitaires très... utiles.

CAM 778a, 778b : des "Clips Arts" au format EPS (Encapsulated PostScript). Autrement dit, des dessins vectorisés dont la taille peut être modifiée à loisir sans qu'aucune détérioration de l'image soit perceptible. Les sujets sont variés et les dessins plutôt réussis, un bon moyen d'illustrer à peu de frais un fanzine...

Fred Fish 925 : près de 70 nouveaux génies pour ProPage, réalisés en version anglaise par Don Cox et francisés par Fabien Larini. Les génies démultiplient les performances de ProPage à un point inimaginable. En rendant automatiques certaines fonctions de mise en page, en inventant de petits utilitaires tels des Génies producteurs d'histogrammes ou de camemberts, Don Cox démontre avec brio que, pour peu que l'on s'en donne la peine, tout est possible - et même plus ! - en PAO sur Amiga.

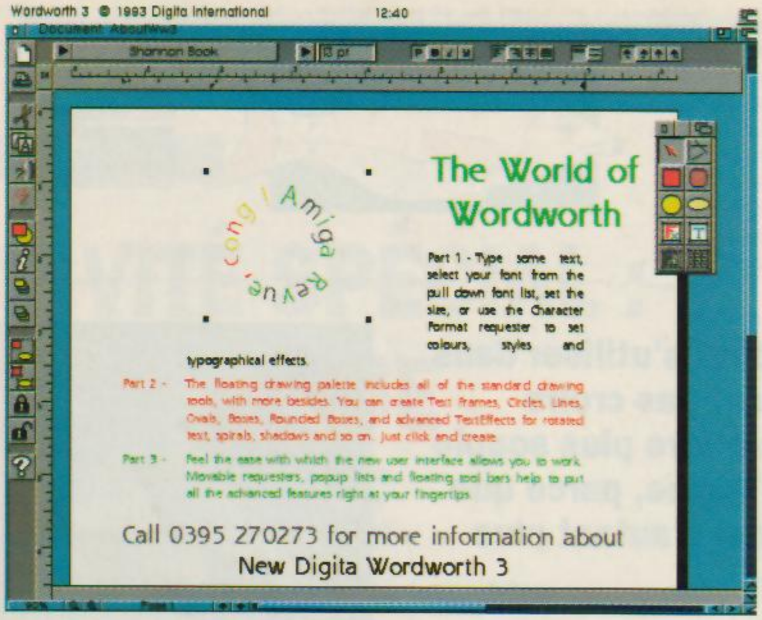
CAM 798a et 798b : une série d'utilitaires un peu en marge de la PAO, mais qui permettent d'améliorer grandement les capacités de mise en page automatique avant impression de n'importe quel fichier texte.

CAM 816a et 816b : d'autres "Clips Arts" et polices de caractères à profusion...

LHA : utilitaire de compression existant à la fois sur Amiga, Mac et PC. L'intérêt : pouvoir compresser de gros fichiers PostScript afin de les copier sur une disquette MS-DOS ou Mac pour ensuite les décompresser et les imprimer sur l'une de ces deux autres plate-formes.

SendPS et PSDump : ne les cherchez pas sur Amiga, ce sont en fait deux logiciels Mac permettant d'envoyer vers une imprimante AppleLaser, un fichier PostScript. C'est domaine public. Tout bon photograveur et flasheur en dispose, sinon, c'est pas un bon.

Notez enfin que Silicone DP tient à votre disposition une foultitude de polices vectorielles directement utilisable avec PageSetter III, Professional Page 4.1 ou PageStream 2.2.



articles, les corrige, invente les titres, les chapos (petite introduction à l'article) et légende les photos. Il assure aussi le suivi technique de la réalisation du journal jusqu'à l'impression finale. Son rôle est primordial.
Le directeur artistique, assisté parfois de maquettistes, réalise la maquette du journal. De formation artistique, c'est lui qui a conçu la charte graphique du magazine et qui met en forme les textes, selon leur nature (article, encadré, titre, chapo, etc.). Il est aussi responsable des illustrations, assisté parfois par le secrétaire de rédaction.
Le directeur de la publication est le responsable légal de la publication. Il assure en outre, dans les petites structures, le rôle de chef des ventes (vente d'espaces publicitaires et stratégie de diffusion du titre).
Bref, tout cela demande beaucoup de temps, d'énergie et de bonne volonté. Sortir à l'heure, c'est-à-dire paraître à la date prévue, nécessite des plannings intelligents que tout le monde s'efforce de respecter - chose rare car la caractéristique de la "presse" est de vivre d'imprévus. Les "charrettes" (heures sup) ne sont donc pas rares pour pouvoir "boucler" (finir) à temps.

Fanzine is money...

Réaliser un fanzine peut coûter très cher. Il vous faudra prendre en compte non seulement la fabrication, mais aussi la réalisation. Même si vous faîtes appel à des bénévoles, les pellicules photos, les déplacements, les stylos, le papier, le téléphone demandent un budget minimum. Sans parler des indispensables photocopies, qui sont le moyen le plus immédiat de diffuser votre oeuvre.
Vous pouvez néanmoins vous faire aider financièrement. Un seul truc : la publicité. Pour rassurer les annonceurs potentiels, ayez un statut légal, ne serait-ce que celui d'une association à but non-lucratif (loi 1901). ■



AMIGA ET PAO ? J'EN VIS !

Philippe est l'un des animateurs de Silicone DP. Mais c'est aussi l'un des rares professionnels à pratiquer la PAO sur Amiga et à en vivre.

- "Bien sûr, le marché de la PAO est très difficile, explique Philippe, alors il faut bien avoir une seconde activité, comme la vente de DP. Mais mon premier métier, c'est la PAO !" Surtout ne lui dites pas que l'Amiga n'a rien d'une machine professionnelle pour faire de la PAO : "certes, les softs existant sur Amiga ne sont pas encore au niveau d'XPress sur Mac, mais cela vient tout doucement. En plus, ProPage et PageStream proposent suffisamment de fonctions pour réaliser entièrement un magazine, même avec une maquette compliquée ! On y passera un peu plus de temps que sur XPress, c'est tout..."

Philippe réalise beaucoup d'affiches, à thèmes sportifs, avec son Amiga 4000, qui seront ensuite placardées sur les Abribus de la ville de Montpellier, en 120 cm sur 176 cm ! "Je n'utilise pas Pro-Prage en 256 couleurs pour travailler. 16 couleurs c'est suffisant. J'en utilise 256 pour visualiser le résultat final, avant d'en faire un fichier PostScript."
Ce fichier PostScript est ensuite copié sur une disquette MS-DOS grâce à CrossDos, puis lu sur Mac avec le logiciel standard Apple File Exchange : "il suffit de sélectionner les deux options "laisser tel quel" pour que le transfert s'effectue sans problème", affirme Philippe. Si le fichier est trop important, il est possible de le scinder en plusieurs morceaux avec Joinz, un utilitaire fourni par ASDG avec Art Department Pro, de compresser chaque partie avec Lha, puis de faire la manoeuvre inverse une fois sur Mac. "Une fois, j'avais un fichier de 45 Mo à transférer... Hé bien, j'ai découpé le fichier en petits bouts et j'ai compressé les différentes parties, au point que la totalité des données ne représentaient plus que 5 Mo !".
Autre conseil de Philippe : avant de faire votre fichier PostScript, pensez à augmenter le contraste et la luminosité de votre page d'environ 5%, sinon, son rendu sera sombre une fois traitée par le Mac...
Et comme si cela ne suffisait pas, Philippe se propose de renseigner et d'aider tous les amateurs de PAO Amiga qui auraient perdu la foi. Pour cela, un seul numéro à composer, le (16) 67.58.35.60.

GlOSsAire

A

A. Première lettre de l'alphabet, et donc de ce glossaire.

AGA. Nom des nouvelles puces graphiques de l'Amiga, capables de générer un affichage en 256 couleurs dans toutes les résolutions Amiga. AGA est l'accronyme de l'anglais "Advanced Graphic Architecture".

Amiga. Le meilleur micro-ordinateur personnel, tout simplement !

AmigaDOS. Le DOS (voir de mot) de l'Amiga.

Application. Programme exécutable dédié à une application précise de la micro-informatique : traitement de texte, dessin, musique...

ARexx. Langage de programmation, adopté par Commodore depuis le Workbench 2.0. ARexx est un langage de macro-commandes, c'est-à-dire qu'il permet la personnalisation des applications le supportant, simplement par l'écriture de programmes adéquats, appelés scripts.

B

BBS. Bulletin Board System. Lieu de rendez-vous télématique (voir ce mot). Un BBS est un centre serveur sur lequel se connectent, via les lignes téléphoniques, tous les programmeurs fous, toutes machines confondues.

BCPL. Langage de programmation, ancêtre du langage B, lui-même ancêtre du langage C. Le BCPL a été utilisé pour écrire une bonne partie de la première version du logiciel système de l'Amiga. En général, et à part quelques masochistes, le BCPL est l'ennemi irréductible des programmeurs sur Amiga.

Bit. Accronyme de Binary Digit, en français chiffre binaire. Techniquement, un bit (à ne pas confondre avec "byte", qui signifie octet) mesure un état oui/non, on/off.

Broadcast. En vidéo, le broadcast est la qualité maximale que l'on peut obtenir, celle utilisée par les professionnels.

C

C. Langage de programmation. La majorité du logiciel système de l'Amiga a été écrite en C.

CDTV. Tentative ratée de Commodore de concurrencer le CD-I de Philips.

CD-ROM. Disque laser (CD) sur lequel peuvent être stockés des sons, des images, des textes ou encore des programmes. A l'inverse d'une disquette, le CD-ROM ne peut qu'être lu.

CD-ROM réinscriptible. Récente évolution du CD-ROM autorisant l'écriture en plus de la lecture.

Chip. Puce électronique.

Coder. Programmeur de démos.

D

Densité. 1 : en graphisme et imprimerie, mesure le nombre de points d'image (pixels) compris dans une distance donnée, généralement un pouce. Plus la densité est élevée, meilleur est le rendu. 2 : mesure le nombre d'informations que l'on peut stocker sur une disquette (simple densité, double densité, et haute densité).

Démo. Abréviation de "démonstration". Programme dont le but consiste à démontrer à la fois les possibilités d'un ordinateur, et le talent de ses créateurs, les démonstrations purement techniques laissant peu à peu la place à des oeuvres style dessin animé, clip, ou même publicité.

Démomaker. Personne qui crée des démos (coder, graphiste, musicien...). Un bon démomaker sort toujours en groupe et se donne un pseudonyme genre "Conan le Barbare" pour impressionner les filles à l'école.

Démo Pary. Grande messe sur 3 jours réunissant les démomakers, où se déroulent divers concours et sacrifices de PC et d'Atari ST.

Disquette. Support magnétique servant à stocker des programmes et autres autres données. Une disquette Amiga standard accepte jusqu'à 880 Ko de données, ou 1,76 Mo en haute densité.

Disk-mag. Magazine entièrement réalisé sur disquette.

Dongle. Clé électronique de protection d'un logiciel, qui se branche généralement sur le port joystick de l'ordinateur.

DOS. Accronyme de "Disk Operating System", littéralement système de gestion des disques. Partie du logiciel système d'une machine, destinée à gérer les volumes, fichiers et répertoires.

Download. Téléchargement (voir ce mot) d'un ordinateur distant vers l'ordinateur local.

Driver. Voir pilote.

E

Economiseur d'écran. Programme qui surveille l'activité de l'ordinateur et qui, après un certain temps d'inactivité, modifie constamment l'affichage afin d'économiser le tube cathodique du moniteur.

Ecran. En terminologie Amiga, un écran est une zone d'affichage réservée à une application donnée, et totalement indépendante des écrans des autres applications. Chaque écran affiché peut avoir sa propre résolution et ses propres couleurs, et peut être déplacé vers le haut ou vers le bas pour faire apparaître ceux cachés derrière lui.

F

Fenêtre. Portion de l'écran qui délimite une zone particulière. Les fenêtres peuvent être déplacées, agrandies ou fermer à l'aide de la souris.

Formatage. Action de formater, c'est-à-dire rendre une disquette ou un disque dur utilisable par l'ordinateur. Le formatage est nécessaire sur toute disquette vierge, et efface toutes les données stockées sur une disque déjà formatée.

G

Gadget. Zone de sélection d'une action. L'Amiga distingue plusieurs types de gadgets, dont les boutons, les boîtes à cocher, les listes, ou encore les boutons cycleurs. Un gadget s'active à l'aide de la souris.

GFX. Abréviation phonétique du mot anglais "graphics", qui signifie graphismes (au pluriel).

Giga-Octet. 1 024 méga-octets (voir ce mot), soit 1 048 576 kilo-octets (voir ce mot), soit 1 073 741 824 octets (voir ce mot).

H

Hertz. Unité de mesure des fréquences (nombre de fois par seconde), abrégée en Hz. Se décline en KiloHertz (KHz) et MégaHertz (MHz).

I

Icône. Représentation graphique d'un élément quelconque de l'ordinateur. Le Workbench se sert d'icônes pour représenter les volumes, tiroirs et autres fichiers.

IFF. Internation File Format. Format de stockage des données mis au point par Electronic Arts et Commodore, pour en faciliter l'échange entre plusieurs applications.

ILBM. Interleaved Bitmap. Norme IFF pour les images.

K

Kickstart. Logiciel système de l'Amiga, contenu en ROM. C'est lui qui gère le multitâche, l'affichage des fenêtres, les fichiers...

Kilo-octet. 1024 octets (voir ce mot).

M

Méga-octet. 1024 kilo-octets (voir ce mot), soit 1 048 576 octets (voir ce mot).

Menu. Liste d'options disponibles à la sélection par l'utilisateur.

Menu déroulant. Type particulier de menu qui "se déroule" à la demande de l'utilisateur, en appuyant sur le bouton droit de la souris.

Modem. Accronyme de "modulateur-démodulateur". Périphérique (voir ce mot) qui permet à un ordinateur d'utiliser les lignes du téléphone pour communiquer avec un autre ordinateur distant.

Multitâche. Capacité d'un système d'exploitation d'exécuter plusieurs programmes simultanément. Une particularité de l'Amiga dont on a bien du mal à se passer sur d'autres ordinateurs !

N

NDLR. Note de la rédaction. Petit mot inséré par la rédaction dans l'article d'un journaliste, afin d'y apporter une précision ou plus simplement d'amuser la galerie.

NTSC. Norme vidéo en vigueur en Amérique du Nord (USA, Canada...). Sa principale caractéristique est d'afficher 60 images par seconde.

O

Octet. Unité de mesure de la mémoire d'un ordinateur ou de la capacité d'une mémoire de masse (disquette, disque dur, CD-ROM...). Un octet égale huit bits.

P

PAL. Norme vidéo en vigueur dans la plupart des pays d'Europe. Sa principale caractéristique est d'afficher 50 images par seconde.

Périphérique. Tout matériel pouvant être connecté à un ordinateur : clavier, moniteur, souris, imprimante, modem...

Pilote. Gestionnaire d'un périphérique quelconque : imprimante, disque dur, écran, clavier...

Pixel. Accronyme de l'anglais "picture element", qui signifie élément d'image. Une image informatique est composée de milliers de points lumineux, les pixels.

Projet. En terminologie Amiga, se dit de tout document créé par une application (image, musique, texte...).

R

RAM. Random Access Memory, en français mémoire vive. Partie de la mémoire d'un ordinateur utilisée pour stocker provisoirement ses programmes et données. Le contenu de la RAM est perdu dès que le courant est coupé.

Résolution. Nombre de pixels (voir ce mot) affichés tant en horizontal qu'en vertical. Plus la résolution est élevée, meilleure est la qualité de l'image affichée.

ROM. Read Only Memory, en français mémoire morte. Partie de la mémoire d'un ordinateur utilisée pour stocker définitivement ses programmes et données. Contrairement à la RAM, son contenu n'est pas modifiable et reste valide même une fois le courant coupé.

S

SECAM. Norme vidéo proche du PAL, propre à la France. Synonyme d'abération.

Shell. Interface de commandes de l'Amiga, n'utilisant ni la souris, ni les icônes, mais le clavier.

Souris. Périphérique permettant de déplacer un pointeur à l'écran, pour sélectionner des éléments de l'affichage ou effectuer des actions précises (choix d'un menu, déplacement d'une fenêtre...). La souris de l'Amiga dispose de deux boutons, l'un de sélection, l'autre dédié à la gestion des menus déroulants.

Startup-Sequence. Fichier de démarrage de l'Amiga. A chaque initialisation, AmigaDOS recherche sur le disque de démarrage le fichier Startup-Sequence, qui contient la liste des commandes à exécuter pour personaliser l'environnement de la machine.

Swapper. Personne au sein d'un groupe de démomakers, qui échange les disquettes avec d'autres groupes.

T

Téléchargement. Action qui consiste à échanger des fichiers entre deux ordinateurs, par l'intermédiaire d'une ligne téléphonique.

Télématique. Rencontre de la téléphonie et de l'informatique. Désigne tout ce qui est communication entre plusieurs ordinateurs via les lignes du téléphone.

U

Upload. Téléchargement (voir ce mot) de l'ordinateur local vers l'ordinateur distant.

V

Virus. Programme aux intentions belliqueuses, qui se reproduit de disquette en disquette. Les virus les moins méchants ne font que signaler leur présence, parfois de manière humoristique, les plus méchants pouvant aller jusqu'à détruire complètement le contenu d'un disque dur.

Volume. Nom donné à une disquette, un disque dur. Par exemple, Work:.

W

WIMP. Accronyme de l'anglais "Windows, Icons, Menus and Pointer". Désigne toute interface graphique basée sur le principe des fenêtres, icônes et menus déroulants contrôlés par la souris.

Workbench. Littéralement, atelier. L'interface graphique de l'Amiga, qui permet à l'utilisateur de manipuler des icônes représentant les volumes, tiroirs, applications et projets.

WYSIWYG. Accronyme de l'anglais "What You See Is What You Get", en français "ce que vous voyez est ce que vous obtenez". Désigne la capacité d'une application à afficher de manière la plus précise possible, le document en cours d'édition, tel qu'il sortira à l'impression.

CAHIER DES CHARGES

ÉLABOREZ LE FUTUR AMIGA

Lancée le mois dernier, notre rubrique Cahier des Charges connaît déjà un vif succès : vous êtes très nombreux à nous écrire pour faire partager vos idées sur ce que devrait être, selon vous, le prochain Amiga.

C'est surtout l'interface utilisateur de l'Amiga qui semble vous mobiliser... Plus de huit lettres sur dix concernent en effet des améliorations que vous souhaiteriez voir apportées au Workbench. Vous êtes sur ce point unanimes : même si aucune comparaison n'est possible entre les versions 1.3 et 2.0, même si la version 3.0 a encore été améliorée, des efforts particuliers restent à faire quant au côté "user friendly".

Errare Amiga Revum est

Et bien sûr, pour ne pas faire mentir le veil adage auvergnat selon lequel nul n'est parfait, nous avons commis une petite bourde dès le première épisode de cette rubrique : à titre d'exemple, nous regrettions qu'il soit impossible de déselectionner une icône lors d'une sélection multiple... Mais plusieurs lecteurs nous ont fait part d'une "astuce" qu'ils avaient découvert au hasard de leurs longues nuits blanches passées devant leur Amiga, astuce évidemment non documentée dans le Guide de l'Utilisateur du Workbench. Voici comment ça marche, tout du moins en Workbench 3.0 : commencez par sélectionner plusieurs icônes, puis, en maintenant la touche Shift appuyée, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'icône à dé-sélectionner. Sans relâcher ni la touche Shift, ni le bouton gauche, et surtout sans bouger la souris d'un seul millimètre, cliquez maintenant avec le bouton droit de la souris. Miracle : l'icône est maintenant exclue de la sélection. Avouez que c'est plutôt tordu, non ? Dis, m'sieur Commodore, comment je fais pour déselectionner plusieurs icônes simultanément, hein ?

Bon, maintenant, c'est à vous de jouer. Voici vos premières propositions, classées selon les thèmes "imposés" par cette rubrique. Nous nous sommes permis d'y adjoindre quelques anotations personnelles lorsque le besoin s'en faisait ressentir, par exemple si un effet donné peut s'obtenir par des moyens détournés.

Le Workbench

• Il est dommage que le Workbench garde la main lorsqu'il lit le contenu d'une fenêtre, copie ou déplace des fichiers (Gilles Pascal, Aubenas). Note : sous 3.0, il est possible d'interrompre la lecture d'une fenêtre, tout simplement en fermant cette fenêtre.

• Un gestionnaire d'impression "à la Windows" serait le bienvenu (Gilles Pascal, Aubenas). Note : il existe plusieurs "spoolers" dans le domaine public, et Gold Disk fournit le programme ProSpool dans le package de Professional Page.

• On devrait pouvoir démarrer une application simplement en déplaçant l'icône d'un projet sur celle de l'application (Stéphane Leroy, Nantes).

• Simplement cliquer sur une fenêtre ne la fait toujours pas venir au premier plan (Teddy Linet, Paris). Note : le programme ClickToFront (tiroir Tools/ Commodities) permet de faire passer une fenêtre en avant-plan par une simple double-clic.

• Une option "Eteindre", comme sur le Mac, serait la bienvenue, qui permettrait de retrouver son Workbench dans le même état qu'avant d'éteindre sa machine : fenêtres ouvertes, et même, pourquoi pas, applications lancées (Teddy Linet, Paris). Note : cette proposition se rapproche du "Snapshot automatique" proposé le mois dernier, mais est sans doute plus efficace.

• Une option "Réorganiser les fenêtres" pourrait permettre de faire un petit peu de "ménage" sur son écran Workbench lorsque de nombreuses fenêtres sont ouvertes. La réorganisation pourrait être en cascade ou en mosaïque, comme avec "Windows" (Teddy Linet, Paris).

• Sur Mac, quand on ferme une fenêtre en appuyant sur la touche Commande, le Finder ferme en fait toutes les fenêtres présentes à l'écran... Ca serait sympa que le Workbench propose un raccourci à peu près identique, par exemple une option de menu "Fermer toutes les fenêtres" (Stéphane Schreiber, Amiga Revue).

• La réorganisation des icônes (option "Réorganiser" du menu "Fenêtre") n'est pas toujours une réussite. Il faudrait peut-être la retravailler un tout petit peu (beaucoup, beaucoup de lecteurs).

• La présentation par petites icônes semble être un privilège des utilisateurs Mac... Vivement la même chose sous Workbench (beaucoup, beaucoup de lecteurs).

Exec

• L'idée d'un gestionnaire de mémoire virtuelle, comme sur PC, serait bonne, même sur des machines sans MMU. En effet, même si ça ralentit la machine, cela peut constituer une solution "de secours" (Gilles Pascal, Aubenas).

• Tout le monde crie contre les programmeurs de démos ou de jeux qui ne savent pas rester compatibles d'une machine à l'autre... Exec devrait proposer une fonction, ou plutôt un couple de fonctions, qui permettrait de prendre totalement le contrôle du système (interruptions, registres hardware, etc.) de manière "propre", puis de le rendre en fin de programme (Thierry Roland (NDLR : ça ne s'invente pas !), Rouen).

• Le scsi.device (qui gère les disques IDE sous 3.0...) ne sait toujours pas gérer correctement les disques amovibles, principalement les cartouches SyQuest (beaucoup de lecteurs). Note : la plupart des ces périphériques sont de vrais périphériques SCSI, nécessitant donc un pilote particulier. Celui fourni par GVP, par exemple, gère parfaitement les disques amovibles.

Graphics

• Depuis le Kickstart V36, la graphics.library dispose de la fonction BitMapScale(), qui permet de changer la taille d'une image bitmap... C'est bien, mais il manque une fonction RemapColorMap(), qui permettrait de corriger une palette de couleurs, par exemple pour afficher une image 256 couleurs dans un écran en 16 couleurs (Alain Garnier, Tours).

Hardware

• Le futur Amiga aura un disque dur de série ou ne sera pas. Un 1200 sans disque dur, c'est comme un Terminator qui roulerait en carosse : anachronique (Teddy Linet, Paris).

• Un troisième bouton pour la souris, qui soit dit en passant ferait bien de changer de look, pourrait être fort utile dans de nombreuses applications (Teddy Linet, Paris).

Divers

• Commodore devrait investir dans la conception de logiciels, ou bien s'associer avec de grands éditeurs, pour donner enfin à l'Amiga des applications capable de concurrencer celles tournant sur les autres plates-formes. Le multimédia, le graphisme, la vidéo, c'est bien, mais ce n'est pas suffisant pour que tout le monde achète un Amiga. A ma connaissance, il n'existe pas un seul "intégré" sur Amiga, or la triste progression des PC a montré que ce sont les logiciels qui font le succès d'une machine (Teddy Linet, Paris). Note : il existe en fait au moins un intégré pour Amiga, dont j'ai d'ailleurs oublié le nom, mais qui était édité par Gold Disk, et comprenait la toute première version de Professional Page. ■

Kesako ?

Rappelons rapidement le but de cette rubrique : il s'agit de donner la possibilité aux utilisateurs de l'Amiga, d'exprimer leurs idées quant aux améliorations possibles à apporter à la prochaine version de leur machine préférée. Ces propositions seront par la suite transmises à Commodore, qui décidera peut-être alors d'en tenir compte...
Pour participer à ce Cahier des Charges, c'est très simple : il vous suffit de coucher vos idées sur papier, et de nous le faire parvenir à l'adresse suivante :

Amiga Revue - Cahier des Charges
13, Rue Sainte Cécile
75009 Paris
Vous pouvez également procéder par fax, au (1) 47.70.08.21.

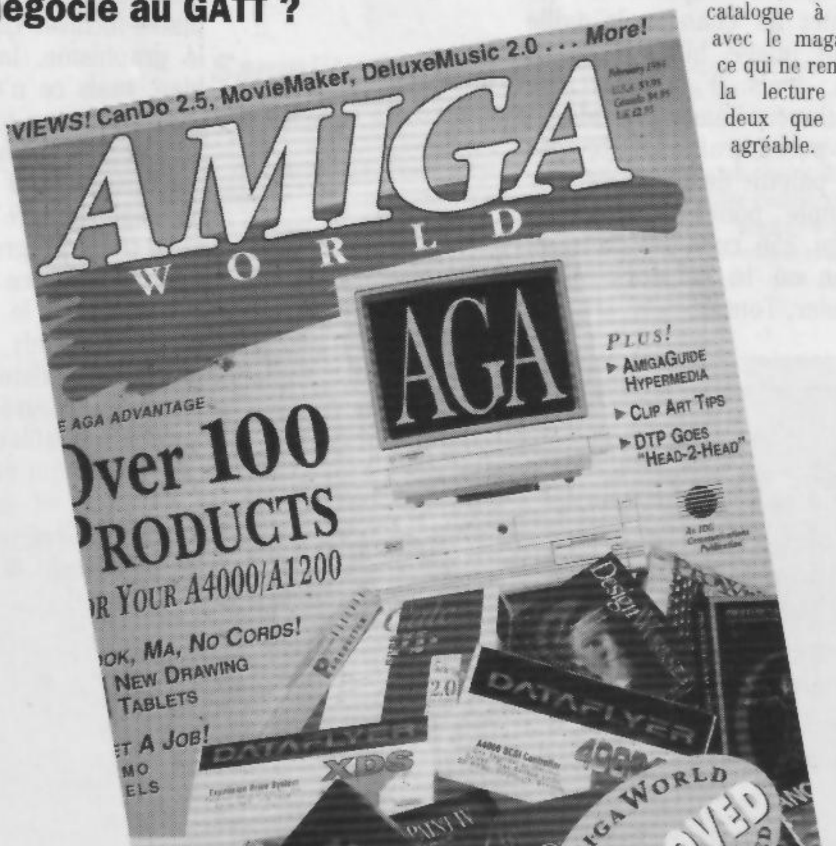
REVUE DE PRESSE

AMIGA AROUND THE WORLD

Les prix des magazines étrangers en France sont particulièrement exhorbitants. A compter qu'en moyenne un titre se paie 70 F, on comprendra que même pour le passionné, c'est un investissement qui quelque part peut faire mal, très mal. Mais bon sang, pourquoi ça n'a pas été négocié au GATT ?

AMIGA WORLD (USA)

Aussi étonnant que cela puisse paraître, dans un sondage les lecteurs d'Amiga World ont désigné le jeu comme leur activité favorite (moi qui croyait qu'à force d'utiliser le Video Toaster ils n'avaient plus le temps de jouer). Les Amigas de l'ancienne génération sont encore largement utilisés mais 45 % du lectorat projette d'acheter prochainement une machine AGA, l'A4000 en particulier. La totalité des produits softs et hards destinés à la dernière génération d'Amiga est répertoriée, soit plus d'une centaine. Si les tablettes graphiques pour Amiga ne courrent pas les rues en France, les consommateurs américains ont par contre le choix : pas moins de 6 modèles sont testés. Fanatiques, défenseurs de l'Amiga, réjouissez vous : une société commerciale basée sur l'Amiga va entrer dans le livre des records. En effet, Creative Computers est sûrement le premier annonceur à avoir jamais étalé sa publicité sur 14 pages consécutives et en quadrichromie SVP ! Alors moi je dis, quand on en arrive là, autant joindre un catalogue à part avec le magazine ce qui ne rendrait la lecture des deux que plus agréable.





AMIGA ACTION (GB)

Le CD^{32} entre au musée : info ou intox ? C'est une information bien saine que nous fournit Amiga Action. Le London Transport Museum (dois-je traduire ?) a mis en place un réseau de bornes d'information intéractives à base de CD^{32} et d'Amiga. Trois simulateurs de conduite ferroviaire reconstitueront des trajets et des véhicules de diverses époques (1890, 1938 et 1992) et c'est l'A4000 qui a rendu possible ce voyage dans le temps. On a souvent critiqué le côté ludique de l'ordinateur Amiga, va-t'on maintenant conspuer les côtés utilitaire et multimédia de la console CD^{32} ? "Over the edge" (OTE) pour les intimes est une sorte de mini-magazine dans Amiga Action où règne un esprit rebelle parfumé d'un certain nombrilisme...

Il est composé d'un seul et unique rédacteur, Brad Burton, le genre même d'individu auquel une certaine tranche d'âge du lectorat peut facilement s'identifier : "insoumis", rappeur, mal rasé, boucle d'oreille, viril quoi. En plus de proposer sa propre orthographe des mots anglais (mais que fait l'Accadémie Française ?), c'est son







droit, il nous offre l'interview de sa propre personne, réalisée par lui-même, sur le thème : "Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la manière d'entrer au service d'un magazine". Le tout illustré de ses propres citations bien sûr.

CU AMIGA (GB)

Tristesse au sein de l'équipe de CU : le rédacteur en chef démissione pour rejoindre le magazine PC Format (du même éditeur qu'Amiga Format). Ce geste prouve une fois de plus que les Anglais ne sont pas des êtres humains normaux, je veux dire comme nous, blancs quoi (Coluche). Quitteriez-vous l'Amiga pour le PC ? Quoi ? Ca dépend si on paie comptant ? Ah bon d'accord...

En Suède, les magasins utilisent Scala pour vanter leurs produits. En Allemagne l'écran géant (150 m²) du Eintracht Stadium de Frankfurt est animé par Scala. Au Bénélux, les concessionnaires Renault présentent leur catalogue aux clients grâce à Scala. Dans le monde entier, des chaînes de TV câblées utilisent Scala. Pas de doute, le logiciel multimédia est à l'image de cette revue de presse : mondial (et génial). Au coin gauche du ring, David Pleasance, directeur de quelque chose chez Commodore et pigiste démagogue à ses heures perdues. Au coin droit, la rédaction de CU qui dans un dossier comparatif opposant toutes les consoles du marché donne la CD32 perdante face à la Jaguar d'Atari, à laquelle il ne manque plus qu'un lecteur CD pour devenir "définitivement la machine à possèder".

Quand on connaît l'influence de la presse sur l'opinion des consommateurs, on se demande comment David Pleasance va rattraper cette "coquille" (je préfère appeler ça "objectivité"). Sur le canal 5 de votre téléviseur, était autrefois diffusée par une défunte chaîne une série fantastique, la Cinquième Dimension. Ce n'est pas parce qu'elle en affichait une de plus qu'elle était forcément

(Suite page 36)

Les Compil'des meilleurs jeux pour AMIGA
10 jeux pour 100 balles

Compil' ACTION - AMIGA

BUCK ROGERS
Ce jeu de tir futuriste génialissime bénéficie d'une réalisation impeccable. Vous voilà parti au fin fond de l'espace, là où personne ne vous entendra hurler.



CYBERNETIX
Un shoot'em-up qui pourrait rivaliser avec la plupart des jeux qui coûtent dix fois plus cher. Tout y est, scrollings fluides et rapides, design soigné, bruitages géniaux, graphismes trés réussis...

HIGHT OCTANE
Une course de voitures façon MadMax, avec des bolides armés. Le jeu à deux est possible sur un même écran, vue aérienne, action trépidante.

INTRUDER ALERT
Vous êtes entré dans une forteresse ennemie très bien gardée qui est un véritable labyrinthe.

HELLZONE 1 et 2
Ce jeu d'arcade en scroll horizontal vous emmène dans un périple au cœur d'un complexe Hi-Tech.

THE LAST REFUGE
Ce jeu vous place dans la peau d'un chevalier du moyen âge qui doit défendre un château pour mériter la main de la jolie princesse et l'estime du roi.

POD
L'action à l'état pur, un canon hyper rapide, des bêtes bizarres qui viennent de partout et qui vous tirent dessus, tout ça fait de ce jeu un délire total.

TRANSPLANT
Un shoot'em up dément, c'est tout le décor qui pivote autour de votre vaisseau, donnant un effet de profondeur saisissant.

FIGHTING WARRIORS
Un jeu de baston dans la lignée des Street Fighter. Sprites énormes, animations, jeu à deux, coups spéciaux... Tout y est.



BOOMERANG
A deux joueurs, le but de ce jeu est de fritter votre adversaire le premier avec votre boomerang. Il existe de nombreux tableaux de jeu et on peut guider son boomerang.

Compil' ARCADE - AMIGA

WONDERLAND
Un superbe jeu de plateau, vous devez passer sur toutes les plates-formes de chaque tableau pour passer au suivant.



DRIPGAME
Vous guidez une goutte de jus de fruit dans un dédale de tuyaux et vous devez passer partout en évitant de vous faire diluer par les gouttes d'eaux.

TRAILBLAZER
Adaptation d'un Hit galactiquement connu, vous pilotez une balle sur un tapis roulant semé d'embûches.

SEVEN TILES
Un superbe jeu de football futuriste, tous les coups sont permis pour s'emparer du ballon. On peut jouer contre l'ordinateur ou à deux.

YELP
Un jeu de réflexion, vous devez parcourir un labyrinthe en évitant les monstres et en récupérant tous les bonus.

KARATE WORM
Un jeu d'aventure, arcade, plates-formes qui vous mettra dans la peau d'un boudin plastifié karatéka poursuivi par des Smurfs fous.

RABOULDIX
Un clone de BoulderDash très original, vous devrez utiliser de nombreuses astuces pour finir chaque niveau.

PARTICLE MAN
Vous devrez ramasser toutes les bombes que laissent traîner les bêtes bizarres qui se baladent dans les labyrinthes.

GIDDY
Vous guidez un petit personnage qui ressemble à un œuf avec des énormes mains. Vous devez ramasser tous les objets que vous trouverez car chacun d'eux vous permettra de passer une épreuve.



CRAZY SUE
Jeu de plate formes, horizontal, digne des meilleurs jeux du commerce, graphismes et animations superbes.

Tous les logiciels de ces Compil' Amiga ont été testés et fonctionnent sur Amiga 500 avec 1 Mo de mémoire RAM, sur Amiga 500+, sur Amiga 600 et sur Amiga 1200.

(Les jeux des Compil' ne sont pas vendus séparément)

F.I. a fait ces Compil' pour vous proposer les meilleurs jeux au meilleur prix.

10 francs le jeu

on aura du mal à faire mieux

Les Compil' géniales

Compil' ACTION - AMIGA

PICK A BRICK

Un jeu qui ressemble au Mah-Jong, il faut reconstituer des paires de symboles.



QUADRIX

Jeu de réflexion, il faut déplacer les pièces déjà en place pour que celle qui arrive se place à coté d'une autre qui a le même dessin.

DR MARIO

Un clone de Tétris, vous devrez éliminer les germes malfaisants grâce à des gélules bicolores selon le principe de coloris.

WELLTRIX

Un Tétris, mais en 3D. Au début, on se dit que c'est un jeu de fou, mais une fois qu'on a essayé, on n'en décroche plus.

CARD SHARP

Pas moins de 5 variantes de jeu de patience. (Réussite de carte)

KLAKTRIX

Une variante de Tétris où il faut regrouper des couleurs. Un jeu dans le style de Coloris.

DILEMMA

Un véritable casse-tête qui vous est proposé ici, il faut emboîter des pièces aux formes tordues pour reconstituer un carré.

SUPER BLOCK OUT

Un Tétris, on ne s'en lasse pas. Surtout lorsqu'ils sont de la qualité de celui-ci. Les graphismes sont chouettes et il propose parfois des pièces aux formes inhabituelles.

YAMS

Un jeu de Yams vous savez, ce jeu de dé où il faut faire des combinaisons. Il est génial.

DRAGON TILES

C'est tout bêtement le meilleur jeu de Mah-Jong. Alors si vous aimez les jeux de réflexion et de patience, n'hésitezpas.



Compil' X - AMIGA



Cette compilation contient une bonne cinquantaine d'images érotiques et pornographiques dévoilant les talents de nombreuses stars du cinéma X. Cette Compil' contient également les programmes qui vous permettront de les voir. On ne vous en dit pas plus, mais on vous montre deux des photos les plus softs.

Réservé aux adultes.



Bon de commande à renvoyer à FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue de Maréchal Juin 54000 NANCY
ou commandez par téléphone au 83 90 28 00

NOM ______________________ PRENOM ______________________

N° ______ RUE ______________________

Code postal __________ VILLE ______________________

Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY.

○ Chèque ○ Carte de crédit Nom : ______________________

○ Mandat Numéro de carte : _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _

Date d'expiration : _ _ - _ _

COMPIL' COMMANDÉES : ______________________

○ Je commande 1 Compil' pour 100 Francs ○ Je commande 2 Compil' pour 180 Francs ○ Je commande 3 Compil' pour 250 Francs ○ Je commande 4 Compil' pour 300 Francs	Frs
Frais de port	20 Frs
Total	Frs

... (Suite de la page 33)

meilleure que son homologue des années 50 la Quatrième Dimension. Il en est de même pour Aladdin 4D, logiciel de modélisation et de raytracing, qui malgré un certain génie en matière de gestion des effets de gaz et de lumière reste d'un niveau inférieur à Real 3D 2 le retour et à Imagine 2.9 (plus que 0.1 pour arriver à 3.0, allez courage). Peut-être faudra-t-il attendre Aladdin 5D, ou 6D ou encore 987D ?

ONE AMIGA (GB)

En Angleterre, la publicité comparative est autorisée. Gonflés, les commerciaux de Commodore UK ne s'en privent pas le moins du monde : à quelques mètres du siège de Sega, on peut constater la présence d'un panneau publicitaire vantant bien sûr les qualités de la CD^{32} avec le slogan "Devenir aussi bon prendra des siècles à Sega" (traduction libre de "To be this good will take Sega ages"). Aucun commentaire n'a pu être recueilli et c'est bien dommage. Le début d'une guerre par pubs interposées ? On l'espère car c'est vraiment drôle. Une excellente nouvelle pour les possesseurs de CD^{32} : les rumeurs concernant la signature d'un accord de dévelopement entre Commodore et Lucas Arts se précisent de plus en plus. Il est donc certain à 80 % que l'ont verra bientôt arriver sur CD^{32} des jeux qui font la fierté des possesseurs de PC, je parle de Rebel Assault et Day of the Tentacle. Mais les parents voient cette annonce d'un mauvais oeil puique 70 % des papas et des mamans anglais interrogés pensent que leurs enfants jouent trop aux jeux vidéo et 60 % estiment que cela pourrait avoir des conséquences négatives, sur quel plan, cela n'est pas indiqué malheureusement (sur leur santé ? Sur leur scolarité ? Sur leur consommation de steack à la confiture ou de haricots à la menthe ?).

AMIGA FORMAT (GB)

L'affaire de la publicité comparative a secoué toute la presse britannique. Amiga Format n'y coupe donc pas mais montre la chose sous un autre angle en imaginant l'effroi (dans le dos) que peuvent ressentir les employés de Sega en se rendant tous les matins à leur travail... De plus, les chiffres donnent Commodore vainqueur : 70 000 CD^{32} et 170 000 A1200 on été recensés dans les foyers anglais en janvier 94. D'ailleurs, c'est avec enthousiasme qu'Amiga Format annonce la naissance d'Amiga CD Format, magazine qui vous l'aurez compris sera entièrement dédié a la CD^{32} et qui sera livré dès avril avec un CD gratuit. Le service commercial d'Amiga Format s'est montré très performant puisque les derniers acheteurs de CD^{32} ont pu découvrir en exclusivité le numéro 0 dans l'emballage de leur machine. On le savait depuis un moment, en Grande Bretagne on ne rigole pas avec le piratage. C'est ainsi que la FAST ("Fédération Against Software Piracy") accompagnée d'officiers de la célèbre "Scotland Yard Crime Unit" et par la "Hertfordshire Fraud Squad" (tout le gratin) ont réussi à repérer et à faire taire le BBS Arcadia, qualifié comme étant une sorte de plaque tournante mondiale du piratage et le point d'approvisionnement de tous les BBS pirates en Angleterre. Je me permets de donner un bref avis sur cette affaire : je pense qu'on devrait légaliser le piratage, ça permettrait de mieux le contrôler. Hum. Bon passons. Que feriez-vous si votre magazine préféré vous offrait cash 2 500 F (ne rêvez pas, ça n'arrivera jamais) ? Les deux heureux élus d'Amiga Format ne se sont pas privés : utilitaires, jeux, disques durs, digitaliseurs audio et vidéo, matériel et j'en passe pour ne pas vous rendre trop jaloux. L'intérêt pour Amiga Format de cette expérience : étudier la manière dont les consommateurs font leur choix...
Nouveau venu dans le monde de l'image de synthèse jusque là dominé par le tandem Real 2 et Imagine, Playmation se présente comme une excellente alternative en ce qui concerne la modélisation et l'animation d'êtres organiques, sa seule limite étant le texture mapping. L'Amiga commence peu à peu à ronger le territoire professionnel du PC : à partir d'un modem et d'un Amiga, grâce à Trapfax vous pourrez recevoir et envoyer facilement n'importe quel fax (texte ascii ou image IFF). La version 3.4 de la carte émulatrice Emplant Mac est disponible en Angleterre. D'après le testeur, elle n'est pas encore libérée de tous ses bugs mais la possibilité de faire tourner un Mac sans changer de machine peut engendrer une grave crise d'identité. La section anglaise de Commodore n'hésite décidemment jamais à se mouiller : c'est Lew Eggebrecht, directeur technique, qui donne aux lecteurs la solution à leurs petits problèmes de tous les jours ("comment fait-on apparaître la montre sur le Workbench à partir de la Startup-Sequence ?" etc.). Mais est-ce par soucis de communication ou pour arrondir des fins de mois difficiles ? En tous cas, il est souriant.

Rachid Ouadah ■



LE VERDICT

Merci, n'en jetez plus, arrêtez les compliments, vous allez nous faire rougir : la nouvelle formule d'Amiga Revue vous plaît, c'est indéniable. Certes, il reste bien quelques corrections à apporter à droite ou à gauche, mais dans l'ensemble, votre opinion est plutôt favorable.

Vous avez été relativement nombreux à répondre à notre sondage du numéro 62. Je dis "relativement", car vu le peu de temps que nous vous avions laissé (concours oblige), nous craignions le pire. Mais vous avez une fois de plus répondu présent, alors avant toute chose, permettez-moi, au nom de toute la rédaction, de vous adresser un immense "merci !".

Dépouillez-moi

Après de longues heures passées à dépouiller vos réponses, nous avons pu chiffrer assez précisément ce qui vous plaisait ou vous déplaisait dans Amiga Revue, ainsi que ce que vous en espériez. Alors voici tout de suite les chiffres bruts, question par question, nous commenterons ensuite.

1 Alors, cette nouvelle formule, elle est...
Bien : 73%
Bof : 20%
Nulle : 7%

4 Dans l'ensemble, le style de rédaction vous paraît...
Correct : 71%
Excellent : 23%
Passable : 6%
Exécrable : 0%

5 Souhaiteriez-vous le retour d'une rubrique programmation plus étoffée ?
Oui : 58%
Non : 13%
Pas spécialement, mais pourquoi pas : 29%

7 La console CD32 est-elle assez présente à votre goût ?
Ca me va comme ça : 53%
Il me faut une rubrique spéciale CD32 : 20%
Elle est trop présente : 15%
Parlez-en un peu plus : 12%

8 Les news, vous les trouvez...
Intéressantes : 76%
Bof : 23%
Nulles : 1%

10 Les reportages. En général, ils sont...
Intéressants, sans plus : 56%
Super : 36%
Rien à secouer : 8%

11 La rubrique Coup d'Oeil du numéro 60 est...
Vite lue : 38%
Originale : 29%
Une excellente idée : 23%
Totalement inintéressante : 10%

12 Le Dossier. En général, il est...

Souvent intéressant : 71%

Génial : 20%

Rarement intéressant : 9%

Carrément de trop : 0%

13 Le trombinoscope vous paraît...

Original et intéressant : 57%

Original mais inintéressant : 33%

Quelle heure est-il ? : 10%

14 La rubrique "C'est facile" vous inspire...

Un profond respect pour son auteur : 73%

Une admiration tout juste polie : 26%

Un profond dégoût pour son auteur : 1%

15 Le dossier "Le bon choix", c'est...

Terrible, continuez comme ça : 75%

Moyen, peut mieux faire : 25%

Nul, nul et re-nul : 0%

16 La "Revue de presse", c'est...

Très intéressant : 57%

Pas assez approfondi : 23%

Trois pages de perdues : 20%

17 Les jeux...

Très bien comme ça, changez rien : 59%

Laissez ça aux pros, genre Joystick : 18%

Super, j'en veux plus ! : 15%

Pas assez étoffé : 8%

SONDAGE

18 Les Astuces jeux, vous les trouvez...

Bien : 54%

Moyennes : 38%

Nulles : 8%

19 Le domaine public vous...

Interpelle quelque part au niveau du vécu : 65%

Intéresse, sans plus : 32%

Donne envie de vomir : 3%

20 Les démos...

Dans l'ensemble, ça se tient : 49%

Ah, voilà une rubrique qu'elle est bonne : 36%

Mais virez-moi ça ! : 15%

21 La vidéo...

Bof, faut s'y connaître : 66%

Je n'achète Amiga Revue que pour cette rubrique : 34%

Rien à cirer : 0%

22 Le son...

Bof, faut s'y connaître : 51%

Je n'achète Amiga Revue que pour cette rubrique : 33%

Rien à cirer : 16%

23 L'infographie (ex-Image 2D)...

Je n'achète Amiga Revue que pour cette rubrique : 56%

Bof, faut s'y connaître : 37%

Rien à cirer : 7%

24 La programmation AMOS...

Bof, faut s'y connaître : 48%

Je n'achète Amiga Revue que pour cette rubrique : 33%

Rien à cirer : 19%

25 Les tests...

Tout dépend du produit testé : 51%

Informatifs et généralement passionants : 47%

Bah ! Laissez moi rire : 2%

26 La page du Minitel...

Tiens, je croyais que c'était de la pub ? : 48%

Où ca ? : 28%

Fa-bu-leux ! : 24%

27 Le Courrier des lecteurs...

Simple, mais efficace : 59%

Simple, mais pas toujours efficace : 37%

Simple et inefficace : %4

28 Le bottin et le glossaire...

Superbe idée ! : 53%

Mouais, pas mal... : 33%

Vous le faîtes exprès ou quoi ? : 14%

29 L'Argus de l'Amiga...

Excellente initiative, bravo : 70% ;

Je ne sais pas, j'ai rien à vendre : 19%

Un Argus ? Où ça, un Argus ? : 11%

30 La publicité...

Heureusement qu'il y en a : 50%

Ben oui, je sais, il en faut... : 48%

Vendez votre canard 50 balles et virez-moi la pub : 2%

C.C.M.
CASH & CARRY MICRO
37,Rue des Mathurins
75008 PARIS
☎ 40.16.04.02
Vente par correspondance uniquement

AMIGA CD 32
LE TOP DES CONSOLES DE JEUX 32 Bits
CD AUDIO et, en option, le VIDEO CD!
Livrée avec 2 jeux + démos + JoyPad
PRIX : 2490 FRS
CARTE FMV (VIDEO CD) : 1690 FRS
Les plus CCM :
Vos 5 premiers jeux (ou films) avec 25% de remise
Échanges des jeux ou films
LISTE DES CD : NOUS CONSULTER

A1200 DYNAMITE
Avec Wordworth 2.0 + DPaint IV AGA + 2 jeux
2890 FRS
Avec DISQUE DUR 80 Mo
4790 FRS

UN DISQUE DUR EXTERNE "FUTÉ"
La solution qui n'occupe ni le port PCMCIA, ni le Port 32 bits! Il s'installe sur le port IDE (quoi de plus naturel pour un disque dur IDE!). Cette solution vous permet de garder vos ports d'extension disponibles pour modems, CD ROM, etc...
PRIX CCM SANS DISQUE DUR 610 FRS
PRIX CCM AVEC HD 254 Mo 2890 FRS
PRIX CCM AVEC HD 340 Mo 3490 FRS
DISQUES DURS LIVRÉS FORMATTÉS AVEC SYSTÈME ET 20 Mo DE DOM PUB

PRÉPAREZ VOS VACANCES
UN T-SHIRT AVEC VOTRE OEUVRE
Envoyez nous un fichier IFF de votre Création (1024 par 1024 maxi) nous vous renvoyons un "transfert" effectué sur Fargo Primera
PRIX CCM : 60 FRS l'unité

LES LOGICIELS

MUSIQUE

Bars & Pipes (FR)	890
Bars & Pipes 2.0	2690
Bars & Pipes Pro (Fr)	2290
Deluxe Music	990
DSS8+	890
Super JAM	950

LANGAGES

ARexx	350
Amos Pro	690
Amos Compiler	NC
Amos 3D	250
DevPac 3	690
Lattice 6.5 (avec C++)	2290

GRAPHISME

Deluxe Paint IV AGA	795
True Paint (Tous Amiga)	490
Imagine 2 (3D)	1990
Morphus	490
Essence	490
Morph + (ASDG)	1490
Vista Pro 3.0	540
Vista Pro 2.0	325
Art Department Pro 2.5	1690

VIDEO

N°1 Titler	590
BT Titler 2.0 (Import)	990
Video Director	1590

PROMO DU MOIS
AMIGA 4000/30 + DISQUE DUR 250Mo + 4Mo RAM
PRIX CCM : 9950 FRS TTC

DES NOUVEAUTÉS JOURNALIÈRES
N'HÉSITEZ PAS À NOUS CONSULTER POUR NOS TARIFS
NOTRE BUT EST VOTRE SATISFACTION, LES MEILLEURS PRIX DANS DES PRODUITS DE MARQUE ET DE QUALITÉ, PAS DE FIN DE STOCK NI DE PRODUITS PERIMÉS

*********LE CREDIT CCM********
A partir de 1200 Frs en 4 fois sans frais
ou Crédit Traditionnel

CONDITIONS DE VENTE
Règlement par chèque, Carte Visa ou contre remboursement. AJOUTEZ 50 FRS (90 Frs en CR) de participation aux frais d'expedition. Les Ordinateurs sont expédiés en Port du. Tout retour ou echange de marchandise est soumis à un Accord de CCM. Remboursement sans échange soumis à 30% du prix HT pour frais de restokage.

Quels enseignements tirer de ce questionnaire ?

D'abord et avant tout, que la répartition jeux/applications sérieuses que nous avons trouvée vous convient parfaitement à 59% : franchement, on s'en doutait un peu, mais ça fait plaisir de le voir ainsi confirmé. Quant à la console CD[32], sa présence dans Amiga Revue est proportionnel au succès qu'elle rencontre dans notre beau pays. Espérons que cela ira en s'améliorant.

On remarque également que le ré-ajustement "vers le bas" du niveau général de la revue n'est pas pour vous déplaire, même si un certain nombre d'entre vous prônent un retour à une rubrique technique plus étoffée. Que ceux-ci se rassurent, puisqu'une rubrique Assembleur verra la jour dès le mois prochain, et qu'une rubrique C est en cours de préparation. Amos reste bien entendu fidèle au poste... à moins que le Blitz Basic ne connaisse en France le même succès qu'en Angleterre !

Passons au rubriques régulières : votre préférée est sans conteste l'infographie, c'est elle qui récolte le plus de suffrages favorables. Bonne nouvelle de ce côté là aussi, puisqu'une rubrique 3D Imagine se prépare dans le cerveau embrumé de Pascal Rimbault (les plus anciens d'entre vous se souviennent certainement de sa rubrique Sculpt 4D, fort appréciée à l'époque). La vidéo vous motive plutôt bien, en tout cas mieux que le son. Le dossier remporte également un vif succès, ainsi que "le bon choix", "c'est facile" et "le trombinoscope". D'une manière générale, les reportages sont moyennement appréciés, même si vous précisez que tout dépend du sujet.

Alors, ça sert à quoi ?

Qu'allons-nous faire de tout ceci ? C'est très simple : nous allons tout simplement re-cibler Amiga Revue vers ce que vous en attendez. Ainsi, vous rejettez complètement l'idée d'une rubrique "hors-Amiga" (autres systèmes), voire même "hors-micro" (livres, BD, ciné...). Hé bien rassurez-vous : il n'y en aura pas ! Par contre, vous souhaitez le retour d'une rubrique programmation plus étoffée : il n'y a qu'à demander pour être servi.

Et le concours ?

Devant le nombre important de participations au concours Electronic Arts arrivé en si peu de temps, nous avons décidé de prolonger d'un mois sa durée : vous avez maintenant jusqu'au lundi 4 avril (le cachet de la poste faisant foi) pour nous faire parvenir vos créations.

Rappelons brièvement le principe de ce concours : il s'agit simplement de dessiner sur une feuille A4, la couverture idéale d'Amiga Revue telle que vous la concevez. Seule une contrainte est imposée : vous devez obligatoirement conserver notre logo actuel (la seconde contrainte imposée lors de la publication de ce concours, obligeait à dupliquer le sommaire de notre numéro 62. Afin de ne pas désavantager les lecteurs qui l'auraient raté, cette contrainte est levée).

Electronic Arts a eu la gentilesse de bien vouloir parrainer ce concours, et offre trois jeux aux deux premiers lauréats (donc six jeux en tout, si vous savez compter) : Space Hulk, Syndicate et Desert Strike, les deux derniers étant en version française. Alors à vos crayons, et que les deux meilleurs gagnent !

Concours Electronic Arts

Envoyez vos réalisations à :

Amiga Revue – Concours
13, rue Sainte Cécile
75009 Paris

Vous avez jusqu'au 4 avril, le cachet de la poste faisant foi.



INTERVIEW

Après l'interview d'Avoriaz et de Suny, deux très bons graphistes de la scène française, je vous propose celle de Gengis/Complex, coder à l'origine de "Origin" (ne cherchez pas la redondance, il n'y en a pas !).

De gauche à droite : Alex/Movement, Gengis/Complex, Eloy/Complex à la party III

Après son passage chez Digital et la victoire de Complex à la Party III, je vous propose de mieux faire connaissance avec Gengis. Histoire de voir ce qu'il pense de la scène, des démos, des petits oiseaux, de la reproduction des mouches en état d'apesanteur, etc.

Amiga Revue : *Salut Gengis ! Peux-tu te présenter à nos lecteurs ?*

Gengis : Salut, je m'appelle Frédéric Heintz, j'ai 20 ans, et j'habite en région parisienne. Je suis encore étudiant et je souhaite me lancer dans des études d'imagerie de synthèse. Je trouve cela passionnant. Cette branche a un grand avenir dans l'informatique ludique. Je passe la plupart de mon tempslibre avec Titan et Clawz (au grand désarroi de mes voisins). J'aime les soirées "gros plan et whisky" chez Schmoovy et les bowlings foirés.

AR : *Depuis quand es-tu sur Amiga et depuis quand programmes-tu ?*

G : Je me suis acheté mon premier Amiga il y a 5 ans, et je programme depuis 3 ans.

AR : *Quelles sont les raisons de ton départ de chez Digital, ou plutôt votre départ, toi, Clawz et Eloy ?*

G : La raison était surtout la mauvaise productivité des membres étrangers. Il y avait un manque de contact entre nous et le leader mondial (parfois 2 à 3 mois sans nouvelle). Et pour finir, "Digital" n'est pas un nom qui gagne.

AR : *Ca se passe comment chez Complex ? Etes-vous bien intégrés ?*

G : Ce qui me plaît chez Complex, c'est que nous sommes un ensemble, un groupe qui fonctionne démocratiquement (plus de section ou de division par pays). J'ai de très bonnes relations avec les autres membres de l'étranger et je me sens vraiment à l'aise.

AR : *Après le succès de votre démo AGA "Origin" à la Party III, quels sont tes projets pour le futur ?*

G : Nous avons un projet qui me tient particulièrement à coeur, en cours de réalisation, un autre music-disk et sûrement une intro. Origin nous a demandé 6 mois de travail pour la Démo Compet, que j'ai terminé 2 heures avant la deadline. Plusieurs effets auraient pu être largement optimisés.

AR : *En tant que programmeur et réalisateur de la démo spéciale A1200 pour Commodore, peux-tu nous donner tes impressions concernant la machine ?*

G : A première vue, cette machine est une merveille. L'Amiga est à nouveau compétitif, à un prix imbattable. Je regrette toutefois que le 68020 soit cadencé si faiblement (en fait, j'aurais bien apprécié un 68030). Je remercie Commodore de nous avoir laissé un coprocesseur reservé tout spécialement à l'effacement d'écrans (ils ont encore tout compris). Je pense que le son aurait pu être amélioré (d'au moins 8 voix). Ses capacités graphiques sont très impréssionnantes. Au niveau de la démo, les effets risquent de devenir de plus en plus complexes. Il devrait tout de même y avoir une amélioration des musiques (plus de place pour des samples de meilleure qualité). Et, bien sûr, des graphismes plus beaux que jamais.

AR : *Que penses-tu des démos sur l'Amiga ?*

G : Par rapport à la scène PC, nous avons l'avantage d'être originaux. Ils en sont à copier les démos Amiga (alors qu'ils crachent dessus). Le design n'est pas à l'ordre du jour et les effets pré-calculés sont rois. Bonjour les démos de 10 megs ! Seuls quelques groupes s'en sortent et assurent (salut Sigfrid !). Ce qui m'inquiète le plus sur Amiga, c'est qu'il y a eu une petite baisse de production cette année, j'espère que ça va repartir.

AR : *Quelles sont tes impressions concernant la scène française et étrangère ?*

G : Je pense que la scène française se situe dans les 3 meilleures européennes. Nous disposons des meilleurs graphistes et designers. Nous avons de très bons musiciens et coders. Le seul problème, c'est notre petit nombre qui entraine peu de productivité par rapport aux autres pays. Par contre, il n'y a pas mieux que les français pour mettre de l'ambiance !

AR : *Quels sont les groupes que tu apprécis le plus ?*

G : Sanity (en fait, les productions Chaos) mais c'est surtout pour le code, Andromea pour le design, Melon Dezign et Krefens. C'est parce que je suis un nostalgique , et que c'est grâce à eux (Promax et les anciens) que je suis devenu demomaker.

AR : *Question devenue classique... Qu'est-ce-qu'une démo pour toi ?*

G : Je pense que c'est un très bon moyen d'expression. C'est l'occasion d'apprendre des choses très diverses, comme le design ou le travail d'équipe. Mais, c'est avant tout un loisir qui nous permet de voyager et de rencontrer beaucoup de gens de nationalités différentes.

AR : *As-tu déjà collaboré à l'élaboration d'un produit commercial : jeu, utilitaires, etc. ?*

G : Non, pas encore, mais je suis entrain de programmer un jeu d'aventure. Je cherche d'ailleurs un bon éditeur (qui paie bien !).

AR : *Quel est (sont) le(s) coder(s) que tu admires le plus sur Amiga ?*

G : Les bons coders ne manquent pas sur Amiga. La technique, c'est bien, mais il faut savoir innover. Je ne sais pas si c'est mon cas, mais je pense que Chaos y est parvenu. Je garde un très bon souvenir de la Helyseum et de la W.O.C, dans lesquelles, il a sorti de nouveaux effets.

AR : *Ok! Hé bien, je te laisse le mot de la fin et te remercie, toi ainsi que les autres membres de Complex pour votre collaboration.*

G : Puisque tu m'en donnes l'occasion, j'aimerais remercier tous les français, sans exception (étonnant non ?), présents au Danemark, pour leur soutien. C'est une chose que je n'oublierai jamais. Je salue bien-sûr tous mes amis et un "greet" tout spécial et bien baveux à Spock (souvenez-vous, la Liquid).

Propos recceuillis par Laurent Christophe ■

ICI ON PARLE DE DÉMOS

Oui Monsieur, et pas n'importe comment. Parce que les démos, on les aime, nous, chez Amiga Revue. On les regarde attentivement jusqu'à la fin, puis quand la démo est finie, hé bien on réinitialise dé-li-ca-te-ment l'Amiga, et on écrit doucement le test en prenant notre temps parce que les tests industriels à la va-vite avec pleins de polyphosphatés qui nous empoisonnent l'esprit, non mais, bon sang, mais c'est de la m...



En haut : Luz Productions : Galerie 001.

En bas : Luz Productions : Galerie 001.

SEVEN AWARDS : FIRST DEMO

Vous l'aurez deviné, Seven Awards signe là sa première démo. Pour un début, c'est déjà très bien. Un peu de raytracing par-ci, de la 3D par là, voilà de quoi faire une démo d'un niveau très correct, surtout lorsque l'on sait qu'une seule et unique personne en est à l'origine (DreamWeaver, à l'exception d'une animation gore). Après les familles mono-parentales, les démos mono-jaitoufaitouseul. 68 %.



LUZ PRODUCTIONS : GALERIE 001

Avant de vous parler de ce slide show, j'aimerais d'abord vous narrer une petite anecdote. Un soir que je discutai avec des relations à moi, Jacques-Henri, l'une d'elles, m'interpelle ainsi : "ne crois-tu pas être un peu anaphorique dans tes propos, que je qualifierais au passage d'églogiques, excuse ce barbarisme". Nom d'un chien, c'en était trop ! Ma main partit seule sans rien me demander à la rencontre de la face de ce sale type. Vous comprendrez comme moi que les insultes de ce genre ne doivent pas rester impunies.
Le rapport avec "Galerie" ? Aucun. Simplement disons que le graphiste a réalisé une oeuvre dans un style proche de celui adopté par les artistes des milieux du genre "j'me prend la tête". Cela ne veut pas dire que son travail est négligeable, point du tout, car "Galerie" porte bien son nom : c'est une véritable galerie d'art moderne (et non pas une "galère" d'art moderne...). Il est peu commun de voir de telles "peintures" sur Amiga. Certes, vous me direz "ce n'est pas beau". Mais savez-vous qu'en peinture la notion de beau n'existe plus depuis le début du siècle ? Comme dit mon rédac'chef : "fô aimer". Le code en Amos est de Philippe Agnisola (oui, le même gars qui s'occupe de la rubrique Amos dans je ne sais plus quel magazine...) et les graphismes de Yann Mallard (hé les mecs, va falloir penser à me changer ces pseudos, ok ?). Design simple, code discret, musique (par Reflex) en harmonie avec les images, bref du tout bon, Jacques (j'ai un grand sens de l'humour d'habitude mais là, je l'ai laissé à la maison). 79 %.

AIDONS-MOI

Les démos AGA se font de plus en plus présentes. Mon collègue Laurent teste celles qu'il reçoit. Mais moi, je ne peux absolument pas les visionner pour la bonne raison que j'en suis toujours à l'A500... Si vous désirez m'aider à m'acheter un A4000, envoyez vos dons à Rachid Ouadah, Enfonce et Partage, Amiga Revue, 13 rue Sainte Cécile, Paris. Merci pour lui.

BIG DESIGN : THE JUNGLE

La Jungle est le genre de démos réalisées pour être regardé à la maison par son créateur et à ne pas en sortir, bref, le genre de truc pour se faire plaisir. Un design basé sur des tons pastels, une animation de 3 ou 4 phases d'une jungle (d'où le titre vraisemblablement, hem) qui bouge sur une musique rave, et enfin un message "Save the rain forest", voilà pour cette production. C'est pas "big" du tout mais gentillet. Suivant ! 48 %.

HERETIA : BEST MUSICS

Heretia réunit sur ce disk les "meilleures musiques du monde des démos". C'est d'ailleurs là son seul intérêt, car l'ensemble graphismes/code/design manque justement de graphismes/code et design (où est le code lorsque le choix des modules se fait par l'intermédiaire d'un petit utilitaire sous Cli ?). Je discuterais également le terme "meilleures musiques", because comme vous le savez sûrement, les goûts et les couleurs... On trouvera tout de même les musiques de Madness (de la démo du même nom d'Anarchy) par

4-Mat (habile jeu de mots), Nebulus (démo "Ice" de Silents) par Audiomonster, Optimum Fuckup (de la démo du même nom de Sanity) par Jester, Gold Return (de la démo, heu...) par le brillantissime Nuke, et j'en passe (9 modules en tout). 35 % tout de même.

SCOOPEX : PHA Q

Oh, le vilain jeu de mots que je ne traduirais pas ! Avec Scoopex, c'est le retour des records et des effets techniques. On commence par un tunnel (gratuit je précise, et ceci quelque soit le nombre de passagers) en forme d'étoile et composé de points. La traversée se fait sur une musique cool, c'est bon je plane. Cinq sphères viennent narguer la troisième dimension avec un effet de profondeur assez réaliste. Fin du rêve. La techno prend le dessus. Cube en transparence "recouvert" de points, shade-bobs, scrolltext géant composé de points encore et enfin le record tant attendu : une figure 3D de 120 faces en transparence et en 1 VBL (soit 60 images par seconde). J'ai été tout de même assez choqué par une partie ou un doigt écrase un à un de pacifiques insectes. Ouah l'autre hé, les insectes sont nos amis, il faut les aimer aussi, comme nous ils ont une âme... 80 %.



En haut : Andromeda : Seven Seas.

LES DISKMAGS



Ce mois-ci, nous vous parlerons de deux diskmags (magazine sur disquette) peu connus par rapport à R.A.W et les autres. Il s'agit de Jungle et Upsteam.

Jungle par Damian

Jungle est un bon diskmag qui en est à sa cinquième édition. Le fond et la forme diffèrent un peu des autres diskmags. Ici, le sommaire permettant l'accès aux articles est réparti sur une demi-page. Les articles, eux, sont lisibles sur une pleine page à l'intérieur de laquelle on se déplace comme dans une fenêtre Workbench (en cliquant sur la jauge, les flèches de direction ou encore en rapprochant sa souris de l'un des bords).
Le contenu de Jungle est très hétéroclite. On y trouve toutes sortes d'articles. A propos de la scène : des interviews, des interrogations au sujet du devenir de l'Amiga, des reportages, des coups de gueule, des nouvelles, de la pub, etc. Et même des recettes de cuisine que Maïté de l'émission "la cuisine des mousquetaires" sur France 3, ne peut pas faire !
L'essence même de Jungle est constituée d'une participation de plusieurs membres de la scène. Les concepteurs de Jungle ont bien cogités l'ergonomie de leur mag. On accède rapidement et simplement aux informations proposées. En plus le mag est multitâche et possède un "proggy" (sorte de tout petit programme) d'installation sur disque dur !

Upstream par Balance

Autre diskmag disponible sur Amiga, un peu plus connu que Jungle. Le design d'Upstream ressemble étrangement à celui du bon vieux Stolen Data (repose en paix). Avec ses menus de sélection, du style intérieur de vaisseau spatial. Upstream est une véritable mine d'informations. Il y en a pour tous les goûts : info sur la scène, rubrique musique et programmation, interviews, reportages sur des démos party, des sujets de divertissement. Par exemple, dans le dernier numéro, on trouve des critiques concernant les potins de la scène comme la polémique Melon-Lemon, le problème des démos racistes (on vous recommande l'option formatage rapide pour ces productions de m...) et bien d'autres choses.

ANDROMEDA : SEVEN SEAS

Seven Seas est la dernière production d'Andromeda. Il s'agit d'un slide show, regroupant les meilleures dessins de Fairfax. Seven Seas bénéficie d'un design très élaboré. Ambiance musicale très cool, avec en fond sonore, les vagues de l'océan, pendant le chargement. Les thèmes des images sont variés. On trouve ici beaucoup de créations se rapportant à la nature, Fairfax serait-il écolo ? On trouve de superbes images représentant des paysages montagneux, verdoyants ou enneigés. Mais aussi des images Heroïc Fantasy très belles. Certaines d'entre elles sont frappantes, tant leur réalisme est élevé. On dirait presque des photos ! D'autres possèdent une véritable touche artistique, comme l'image "Smoker". Seven Seas bénéficie d'une option intéressante pour les possesseurs de machines suffisament équipées en mémoire Chip, qui consiste à charger toutes les images en mémoire, une bonne fois pour toute. Ainsi, vous pouvez très rapidement accéder à chacune d'entre elles via un menu de sélection. Ce même menu propose une option info vous renseignant sur le boulot du graphiste. Entre autres, ses sources d'inspiration, les auteurs qui lui servent de modèle et le temps de travail nécessaire à la réalisation des images. 90%.



En bas : PHA Q par Scoopex. Non, je ne vous dirais pas l'âge de ce logo !

REMERCIEMENTS

En cette période de crise où l'individualisme et le "chacun pour soi" reviennent au galop, Phoenix DP a eu la gentillesse de nous aider à réunir les quelques démos de ce numéro. Merci à eux donc. Pour l'adresse, consultez le bottin en fin de numéro.



OLDIES BUT GOLDIES

Ce mois-ci, nous entamons une série de 242 articles qui portera sur les plus vieilles démos de l'Amiga, donc les meilleures, et dont la seule évocation du titre suffit à déclencher une immense nostalgie dans le coeur de nombreux Amigars, démophiles chevronnés ou non.



Ci-dessus et à droite : R.S.I. pour Red Sector Inc. Tout un programme.

En haut : Il faudrait être aveugle pour ne pas le reconnaître...

En bas : Scrolltexts, fireworks, couleurs, reflets et j'en passe.

Cette retrospective nous donnera également l'occasion de voir ce qui a changé dans la conception des démos. Nous ouvrons le feu avec la production d'un groupe quasi-mythique, RSI. Souvenez-vous, Red Sector c'était le talent...

Red Sector Inc. : Mégademo

La mégadémo est une forme primaire de la trackmo (contraction de "track-loading", un système de chargement qui permet de se passer du DOS, et de "démo"). Alors que les trackmos modernes chargent en continue les données, sans interrompre les effets, la mégadémo était divisée en plusieurs parties chargées les unes après les autres à partir d'un écran principal qui donnait ou non le choix des "parts" (parties).

Sortie en Septembre 1989 à l'occasion d'une démo party allemande, "Mégadémo" annonçait deux choses : La mort du groupe "Exact" qui devenait "Red Sector" et la suprématie totale que ce dernier allait faire régner sur la scène internationale.

Les effets vont bien sûr vous paraître totalement dépassés : scrolltexts déformés, starfields (champs d'étoiles), arc-en-ciels, equalizers, equalizers 3D paramètrables au joystick, et, et... les vectorballs, qui venaient d'entamer leur carrière. Les vectorballs ne doivent pas dire grand chose à certains d'entre vous. Sachez pourtant que c'est une technique désormais assez répandue dans la programmation des jeux, qui permet de créer des "boss de fin de niveau" énormes. L'astuce consiste à décomposer l'objet en boules pour créer le bras, la jambe, etc. Le gain en temps de calcul est conséquent.

L'enchainement des différentes parties se fait sur une musique rock sur fond d'Eddie, la mascotte d'Iron Maiden. Les modules suivants sont d'un style très varié.

La dernière partie de la démo m'avait profondément bouleversé à l'époque : elle permettait, si l'on répondait correctement à un certain nombre de questions, d'avoir son nom et un message personnel inscrit dans la démo !

La mégadémo de RSI a tellement pris de la bouteille que sa laideur en devient beauté. Bien sûr, encore une fois, vue d'ici en 1994... Il faut dire aussi qu'en 1989, et c'est la cas pour cette mégadémo, on s'emmêlait un peu les pinceaux à vouloir savoir qui faisait quoi, les coders étant à la fois graphistes et musiciens, et réciproquement. Mais bon sang, pour ceux comme moi qui ont connu cette époque, quelle nostalgie, quel bonheur, que de bons souvenirs remontent à notre esprit ! D'ailleurs, c'est à cette époque qu'on m'a amputé des deux jambes et du bras gauche, et que j'ai perdu ma main droite en jouant à Speed Ball, premier du nom. Ah, le bon temps !

Retour vers le futur

L'histoire veut qu'on retienne trois noms : ceux de Delta, Roméo Knight et TCC, qui devaient participer à l'élaboration d'autres productions légendaires. RSI quelques années plus tard fusionna avec le groupe Tristar pour devenir TRSI. Mais c'est sous l'emblême du second que le "RSI Demomaker" verra le jour, cet utilitaire qui permet de créer des démos,



ou selon la publicité qui lui est faite en 1994, des "présentations multimédias" (à vous de deviner qu'est devenu ce produit). TRSI a lentement diminué sa production de démos pour se consacrer plutôt au piratage de programmes commerciaux ludiques. Et pourtant, paradoxe : dans le jeu "Disposable Hero", fruit du développement d'une équipe allemande, on accède à un certain moment à l'ordinateur de bord qui permet le choix de l'armement. Et cet ordinateur porte les initiales à peine dissimulées de "TR-SI". C'est bien connu, les ordinateurs ne connaissent que les 0 et les 1, le hasard n'existe pas.

Rachid Ouadah ■



11 Bd Voltaire 75011 PARIS
«Métro» : République

AMIE LE PRO.

Tél. : 43 57 48 20 - Fax : 43 57 10 01
ouverture : 10h - 12h30.13h30 - 19h00

BRADERIE MONSTRE A PRIX FOUS DU 26 FEVRIER AU 26 MARS

REMISE DE 20 A 80 % SUR MICROS, MONITEURS, IMPRIMANTES, ACCESSOIRES, LOGICIELS

PERIPHERIQUES

EXTENSIONS

AMIGA 500

512 Ko sans horloge PROMO	220
512 Ko avec horloge	280
1 Mo s'accouple avec 512 K	499

AMIGA 500 +

1 Mo sans horloge	400
1 Mo avec horloge	480

AMIGA 600

1 Mo avec horloge PROMO	480
2 Mo PCMCIA	990
4 Mo PCMCIA	1590

AMIGA 2000

2 Mo extensible à 8 Mo	1490
4 Mo extensible à 8 Mo	1990
8 Mo extensible à 8 Mo	3390

AMIGA 1200

PC 1208	voir ci-dessous

DISQUES DURS

AMIGA 500 OU 500 +

Boîtier avec interface IDE + extension
Mémoire de 0 à 8 Mo

Boîtier seul	1190
40 Mo + 0 ko Ram	1790
130 Mo + 0 ko Ram	2490
210 Mo + 0 Ko Ram PROMO	2890
2 Mo de Ram	NC

AMIGA 2000

Carte contrôleur SCSI + extension
Mémoire de 0 à 8 Mo

Carte seule	990
80 Mo + 0 ko Ram	2790
120 Mo + 0 ko Ram	3290
170 Mo + 0 Ko Ram	3790
2 Mo de Ram	NC

AMIGA 1200

Disque dur 2"1/2	voir ci-dessous
OVERDRIVE	voir ci-dessous

EXTENSIONS

A1208 Extension 32 bits pour AMIGA 1200
1 Mo extensible à 2 Mo + horloge + support coprocesseur 68881 ou 68882

1 Mo	2 Mo	4 Mo
1290 F	1690 F	1990 F

DISQUE DUR INTERNE

Disque dur 2" 1/2 pour AMIGA 600 et 1200
Livré avec vis, câble, notice, disquette d'installation + 10 Mo DP

60 Mo	80 Mo	120 Mo
1290 F	1590 F	2190 F

DISQUE DUR EXTERNE

Overdrive disque dur externe 3" 1/2
connecté sur port PCMCIA.

40 Mo	170 Mo	245 Mo
1590 F	2290 F	2890 F

DIVERS

Souris mécanique 300 dpi	110
Souris mécanique 400 dpi	160
Souris optique	350
Trackball	390
Crayon-Souris	310
Multistart 500 +	280
Multistart 600	350
Commutateur Souris/Joy	200
Alimentation A 500 PROMO	390

CABLES

Câble Péritel	100
Câble Midi	80
Câble Nul Modem	100
Câble Minitel	100
Câble disque dur	100
Câble imprimante	100
Boite de rangement 75 disquettes	100
Boite de rangement 100 disquettes	150

LECTEURS

Externe A 500/600/1200 PROMO	490
Externe + Blitz + Antivirus	690
Externe HD pour a 1200 1,76 Mo	1190
Interne A 500	490
Interne A 2000	590
Interne A 4000	NC
CD ROM A1200	1990
CD ROM A4000	2490

SON

Digital Sound Studio Plus	990
Home Music Kit PROMO	340
Interface Midi	390
Megamix Master	350
Simple Link	790
Virtual Synth	1290

MONITEURS

1085S	1290
1084S	1590
1942	3290
SVGA 14"	1890

GRAPHIQUE

Scanner 64 T Gris	990
Scanner 256 T Gris PROMO	1590
Scanner Couleur	NC
Tablette graphique 6T906	2990

VIDEO

GENLOCK

G Lock PROMO	3390
GST 40 a	2290
GST Gold ASF	3690
GST Gold Pro	6690

DIGITALISATEURS

V LAB -1200	3490
VIDI AMIGA 12	1190
DCTV PROMO	1990
VIDI 12 R	1890

IMPRIMANTES

Fournie avec câble parallèle

STAR LC 100 C	1490
STAR LC 24-100	1990
STAR LC 24-200 C	3290
STAR SJ 144	4390
CANON BJ 10 SX PROMO	1790
CANON BJ 200	2290
CANON BJ 600	4690
H.P Deskjet 510	2190
H.P Deskjet 550 C	4290
H.P Laser JET 4L	4950

DISTRIBUTEUR AMIGA DEPUIS 1985

PACK DINOSAURE



DE LUXE PAINT Référence de la création graphique	790 F
DIGITA WORDWORTH Traitement de texte	590 F
DIGITA PRINT Gestionnaire d'impression	490 F
OSCAR Jeu d'arcade	250 F
DENNIS Jeu d'arcade	250 F
Manette de jeu	120 F
Tapis souris	30 F
10 disquettes vierges	36 F
Valeur totale	2556 F

AMIGA 1200



Processeur 68EC 020
Vitesse 14 MHz
Ram 2 Mo
W.B. 3.0

Sans Pack 2490 F

Avec Pack 2990 F

Disque dur	sans Pack	avec Pack
60 Mo	3690 F	4190 F
80 Mo	3990 F	4390 F
120 Mo	4390 F	4790 F

AMIGA 4030



Processeur 68030
Vitesse 25 MHz
Ram 4 Mo
W.B. 3.0

8990 F

Disque dur	sans Pack	avec Pack
120 Mo	8990 F	9390 F
210 Mo	9290 F	9690 F
340 Mo	9890 F	10290 F

AMIGA 4040



Processeur 68040
Vitesse 25 MHz
Ram 6 Mo
W.B. 3.0

14690 F

Disque dur	sans Pack	avec Pack
120 Mo	14690 F	14990 F
210 Mo	14990 F	15290 F
340 Mo	15590 F	15890 F

NOUVEAU LA CONSOLE DE L'ANNEE !!!
AMIGA CD 32
+ 4 jeux + 1 manette = 2790 F

JEUX DISPONIBLES

PINBALL FANTASIES	370 F
LABYRINTH OF TIME	229 F
TROLLS	299 F
WHALE'S VOYAGE	299 F
NIGEL MANSELL	299 F
ZOOL	299 F
DEEP CORE	299 F
ARABIAN NIGHTS	149 F
CASTLES II	299 F
PIRATES GOLD	299 F
JAMES BOND 2	299 F
MORPH	299 F
ALFRED CHIKEN	299 F
CAPTIVE 2 / LIBERATON	349 F
D. GENERATION	269 F
OVERKILL & LUNARC	299 F
SENSIBLE SOCCER 92/93	249 F
MICROCOSM	399 F

NOUVEAUTES ANNONCEES

LOTUS TURBO TRILOGY	299 F
AMIGA CD AMERICAN FOOT	299 F
SEEK & DESTROY	259 F
DANGEROUS STREETS	239 F
SUMMER OLYMPICS	299 F
SURF NINJAS	299 F
JURASSIC PARK	249 F

CARTE FULL MOTION VIDEO .... 1690 F   CONTROLE PAD .... 190 F

PROMOTIONS

PAINTER 3D + PERSONNAL PAINT	~~880 F~~	**500 F**
HOME MUSIC KIT : digitaliseur sonore	~~550 F~~	**340 F**
HOME OFFICE KIT : intégré traitement de texte fichier tableur	~~990 F~~	**590 F**
PAGE SETTER II : traitement de texte mise en page	~~590 F~~	**240 F**
LECTEUR EXTERNE 5"1.4 : pour sauvegarde à faible prix	~~790 F~~	**390 F**

LOGICIELS

GRAPHIQUES

Brillance	1600
De luxe Paint IV AGA	790
REAL 3D CLASSIC	990
REAL 3D PRO	3590
MORPH PLUS	1590
TRUE PAINT	890
FUN COLOR	790

PAO

Professional PAO 2.30	1590
PAGE SETTER	690

MUSIQUE

BARS et PIPES JUNIORS	990
BARS et PIPES PRO	2490
De luxe Music Const	1090

VIDEO

N°1 TITLER	570
VIDEO DIRECTOR	1590
SCALA VIDEO STUDIO	1990
BROADCAST TITLER SHR	1490
CINEMORPH	790

BUREAUTIQUE

EXELLENCE	590
FINAL COPY	990
PRO WRITE 3.3	490
TURBO PRINT	590
MAXIPLAN 4	450

DISQUETTES

Certifiées 100 % sans erreurs

	Par 10	Par 50	Par 100	Par 500
3"1/2 DF DD	3,60 F	3,30 F	3,00 F	2,80 F
3"1/2 DF HD	5,90 F	5,40 F	5,00 F	4,60 F

SERVICE REPARATION

Nous réparons tous les ordinateurs et Moniteurs...
Délais Maximum 10 Jours
Devis gratuit ou Forfait
Réparation garantie 3 mois

LES PLUS D'AMIE

- **GARANTIE 1 an Pièce et Main d'Oeuvre**
- **CREDIT gratuit 3 mois** *
- **REPRISE de votre ancien matériel** **
- **REMISE pour tous achats groupés**

* après acceptation du dossier
** pour tout achat supérieur à 4000 F

COMMANDEZ

- Par téléphone au **43 57 48 20**
- Par Fax au **43 57 10 01**
- Par courrier en remplissant le coupon réponse ou sur papier libre

A RETOURNER A : AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM ....
ADRESSE ....
CODE POSTAL .... VILLE ....
TEL ....
NOM ORDINATEUR ....

DESIGNATION	QUANT	PRIX	MONTANT
Participation aux FRAIS D'ENVOI *			

*FRAIS D'ENVOI : Poste 50 F / Transporteur 150 F par colis / C.R 70 F en sus

❑ Chèque ❑ CCP ❑ Carte bleue Date d'expiration

❑ Carte club AMIE

Date Signature

Tous nos prix sont TTC et modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

LA BUREAUTIQUE DANS LE DP

Nous le savons tous maintenant, l'Amiga est un ordinateur qui a beaucoup de qualités. Que ce soit du côté de l'infographie, de la musique, de la vidéo ou bien encore de la programmation, l'Amiga assure !

Ce n'est pas une raison pour oublier tous les services qu'il peut rendre à la maison : gérer son budget familial, référencer ses cassettes vidéos, stocker et organiser ses fiches de cuisine dans une base de données... Autant de tâches pour la plupart ennuyantes, que peut réaliser votre ordinateur préféré.

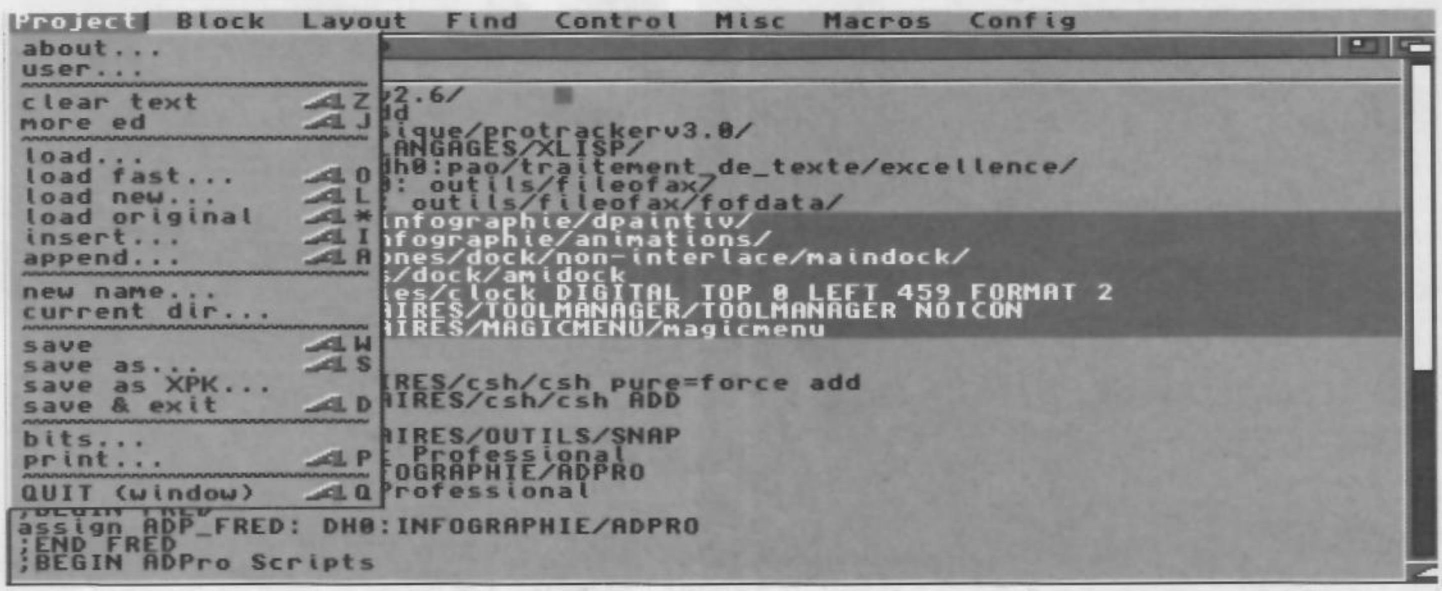
GoldEd 0.91

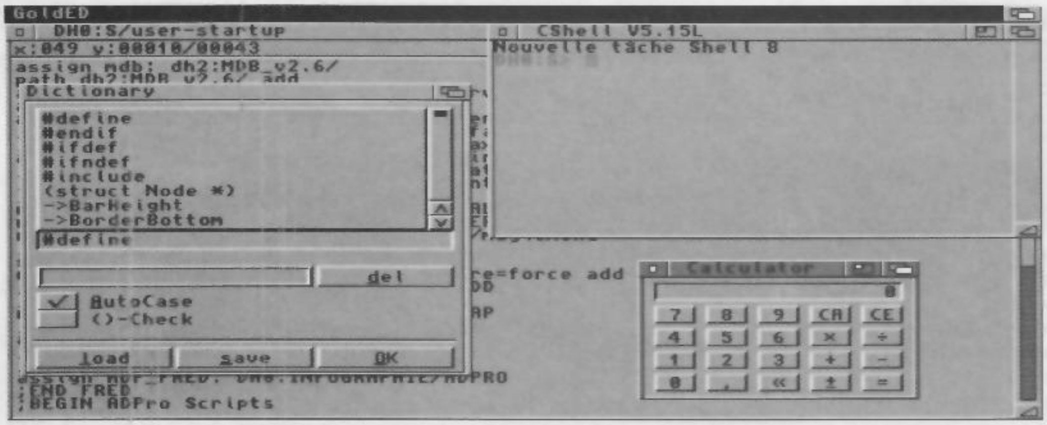
GoldEd est un éditeur de texte très riche et très complet. Les logiciels de ce genre sont très nombreux dans le domaine public, mais la plupart sont destinés aux programmeurs. GoldEd se situe entre le traitement de texte et l'éditeur classique. La description de toutes les options de ce logiciel serait interminable tant elles sont nombreuses, c'est pourquoi nous allons énoncer uniquement quelques-unes de ses principales caractéristiques.
Dès le début, vous allez être enchanté par son interface graphique au look 2.0, qui plus est totalement paramétrable : les menus peuvent être redéfinis à souhait (un peu comme sur Directory Opus), vous pouvez changer la palette, les fontes de la fenêtre ou du texte, le type de la fenêtre. La tabulation est réglable, ainsi que l'indentation, qui s'applique même à vos programmes en C ou en d'autres langages. En effet, lors de l'installation, GoldEd demande quel est le langage que vous utilisez le plus souvent, ce qui va lui permettre, si vous êtes programmeur, d'indenter automatiquement vos sources en fonction des stuctures et instructions propres au langage.
En ce qui concerne l'édition, GoldEd propose toutes les fonctions propres à un éditeur : gestion des blocs (copier, coller, déplacer...), recherche automatique d'une chaîne de caractères, statistiques d'un fichier (nombre de mots, de lignes, de caractères, etc.), et gère même le multi-colonnage, comme les logiciels de mise en page.
GoldEd permet l'utilisation d'ARexx, avec environ 250 commandes, et propose la sauvegarde automatique du fichier édité, en fonction d'un intervalle de temps que l'on définit. Il utilise la librairie XPK qui (dé)compresse les fichiers suivant différents algorithmes. Enfin et fort heureusement, il comprend une aide intégrée qui permet de maîtriser totalement ce logiciel hors du commun.

GoldEd 0.91 (CAM 776 B)
Auteur : Dietmar Eilert
Workbench 2.0 ou plus recommandé, disque dur obligatoire, bibliothèques reqtools.library et xpk.library requises.

HomeManager Pro 1.27

Sous ce nom bien pompeux, se cache un logiciel qui trouverait aisément sa place dans le circuit commercial. En effet, cet utilitaire vous servira à la fois d'organiseur pour vos rendez-vous, de pense-bête pour vos activités, de NotePad pour noter tout ce qui vous passe par la tête, de base de données pour vos inventaires personnels, de carnet d'adresses avec un "dialer" pour composer vos numéros de téléphone, de répertoire téléphonique également avec "dialer", de gestionnaire de carte de crédit ("wallet"), ou autre...
Il s'agit ici d'une version démo, qui affiche une fenêtre très désagréable dans laquelle l'auteur vous rappelle de lui envoyer une participation pour avoir la version complète. HomeMana-





ger Pro a été programmé pour que son utilisation soit la plus intuitive possible. Son interface est très agréable et il est proposé en deux versions : moyenne résolution (640x200) et haute résolution (640x400).
Une aide permanente vous guidera tout au long de vos périples. Si vous possédez un modem, ce logiciel vous permettra de composer le numéro de téléphone ou de fax d'une des personnes figurant sur votre répertoire.

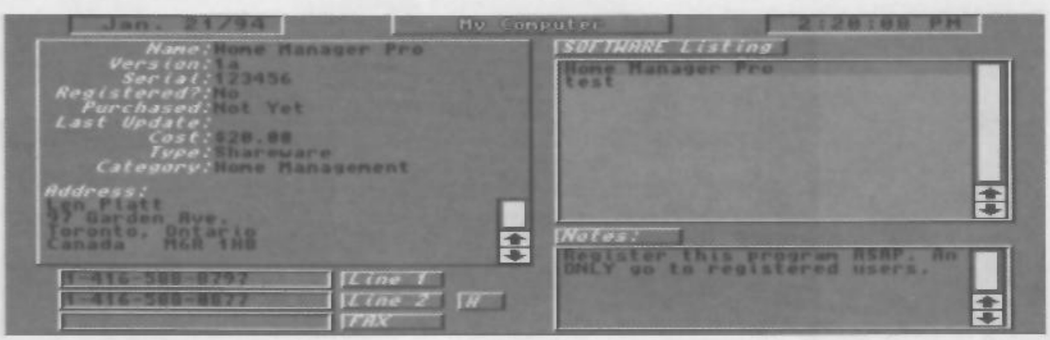


HomeManager Pro est très utile, très facile d'emploi : il sera le complément idéal de votre secrétaire ou de votre agenda personnel. Le seul reproche que l'on puisse lui faire est la place qu'il prend sur votre disque dur (près de 500 Ko) ainsi que sa lenteur devenant rapidement pénible sur un Amiga muni d'un 68000.

HomeManager Pro 1.27 Démo (CAM 776 A)
Auteur : Itchycoo Productions.
Workbench 1.3 ou plus, 1 Mo minimum, disque dur recommandé.

EasyCalc Plus 1.0

EasyCalc Plus est un tableur, et je dirais même un des meilleurs tableurs du domaine public. Comme la plupart des tableurs, il propose la majorité des fonctions qui vous permettent de gérer au mieux les données en tous genres : mise en tableau, calculs à partir de formules, tracé de graphes, etc. L'auteur a voulu offrir aux utilisateurs d'Amiga toutes les fonctions principales du tableur-type, comme Lotus sur PC, mais à moindre frais puisqu'EasyCalc Plus en shareware.
Cette nouvelle version permet, en plus de toutes les fonctions d'EasyCalc ancienne version, d'utiliser des fonctions mathématiques (toutes les fonctions des meilleurs tableurs). Il possède de nouveaux formats de cellules (tous les formats proposés par Maxiplan sont dorénavant accessibles). Vous pouvez également disposer de plusieurs zones de travail en même temps, ainsi que, chose très importante, créer des liens entre ces zones, ce qui signifie que si vous changez le contenu d'un champs (cellule) se trouvant dans plusieurs zones, votre action sera automatiquement répercutée dans toutes les autres zones.



Enfin, cette version "plus" offre une interface ARexx complète.
EasyCalc Plus 1.0 (Bab 3970)
Auteur : Andrew Woods
Workbench 2.0 ou plus, 1 Mo recommandé, disque dur recommandé.

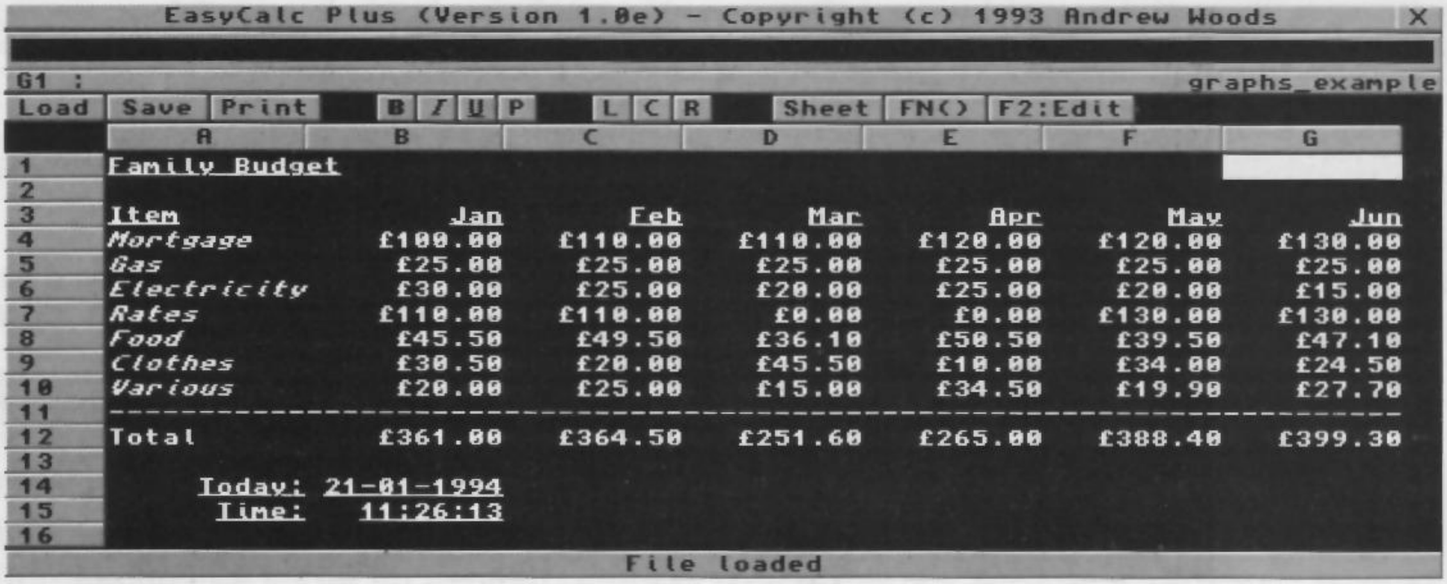
Et aussi...

• AmigaBase 1.30 (CAM 765 A).
Auteur. Steffen Gutmann.
Une base de données programmable qui fonctionne sous Workbench 1.3 et 2.x. Elle dispose d'une interface Intuition complète. Les opérations d'impression, de recherche ou de tri peuvent être faites de façon classique ou programmées. Le nombre d'entrées dépend uniquement de la mémoire. Beaucoup d'exemples sont fournis.

• bBaseIII 1.1 (CAM 765 C).
Auteur : Robert Bromley.
Une base de données souple, facile à utiliser, et disposant de nombreuses fonctions : recherche et tri sur n'importe quel champ d'effacement et récupération des enregistrements, impression d'étiquettes ou d'enveloppes pour des mailings, et bien plus encore... Les champs sont configurables par l'utilisateur. bBase peut ainsi être utilisé pour gérer des adresses, une collection de cassettes vidéo ou d'autres choses encore. dBaseIII est le successeur de dBaseII (NDLR : on s'en doutait, merci) avec de grandes améliorations et de nouvelles fonctions. Shareware, binaire seul.

• ButlerJames 2.4 (CAM 765 C).
Auteur : Christoph Zens.
Une base de données conçue initialement pour la gestion d'adresses, mais qui peut aussi bien être utilisée pour gérer d'autres informations. Elle est compatible avec les systèmes 1.2, 1.3 et 2.0. Exécutable seulement.

• Adressen 1.75 (CAM 791 B).
Auteur : Rüdiger Dreier.
Une base de données spécialement conçue pour gérer les adresses. Elle dispose de fonctions filtres. La documentation est en allemand, mais une version du programme est en anglais. Binaire seul.



• RDP 1.00 (DPAT 8).
Auteur : Albert Fedida.
Revue de Presse gère une base de données contenant des descriptifs d'articles, provenant de différentes revues. Entièrement gérés sous Intuition, une série d'icônes permet de manipuler la base. Cette version n'autorise pas la sauvegarde, une version non bridée est disponible en shareware, moyennant une participation d'au moins 25 F.

• MDB 2.6 (CAM 810 A à G).
Auteur : Col Needham, porté par Andre Bernhardt.
Une énorme base de données cinématographique avec une interface MUI-GUI. Avec MDB, vous obtenez des informations sur environ 30 000 films et sur des milliers d'acteurs et actrices avec leur nom dans chaque rôle, les noms des metteurs en scène, scripts, compositeurs, directeurs de la photographie, et sur des centaines d'autres intervenants. La durée des films est aussi indiquée, ainsi que d'autres informations secondaires. Ce logiciel a été écrit à l'origine pour Unix, mais le code source C a été porté sur l'Amiga avec beaucoup d'ajouts et d'améliorations. Une interface utilisateur graphique rend ce programme simple d'emploi. Si vous voulez utiliser toutes les caractéristiques de cette base de données, vous avez besoin de 25 Mo d'espace libre sur votre disque dur et de 2 Mo de RAM. Un microprocesseur rapide est aussi recommandé. Source en C fourni.

• ArJay Genealogist 3.04 (CAM 776 A).
Auteur : Robbie J Akins.
ArJay Genealogist est une base de données pour conserver une trace des informations généalogiques. Elle est simple d'emploi et munie d'une interface Intuition. Elle est capable de gérer les mariages, les adoptions, les divorces et tous les autres évènements de la vie. Un rapport sur une famille ou un groupe peut être imprimé et des images IFF (photos par exemple) peuvent être visualisées grâce à un afficheur. Elle offre la possibilité d'éditer des statistiques, dispose d'un port ARexx, d'une aide en ligne extensible. Elle peut gérer jusqu'à 1 000 personnes par base. La base peut être transférée en RAM pour un maximum de rapidité. Versions PAL et NTSC. Requiert l'AmigaDOS 2.04 ou supérieur. 1 Mo recommandé. Binaire seul.

• BondManager 1.0 (CAM 791 A).
Auteur : Jim Bryan.
B-MAN est un programme facile à utiliser qui permet de faire un inventaire de vos biens personnels. Il dispose d'une bonne interface utilisateur. Binaire seul.

• DiskPrint (Fish 844).
Auteur : Jan Geissler.
Une base de données pour gérer des étiquettes pour les disks 3.5" ou 5.25". Conçue à l'origine pour imprimer les étiquettes de la collection Fred Fish, elle peut maintenant être utilisée pour toutes les disquettes. Elle est très rapide et totalement configurable. Fonctionne très bien avec toutes les imprimantes connectées au port parallèle. Cette version supporte les imprimantes de type DeskJet. Version anglaise ou allemande, PAL ou NTSC.

• QuickFile (Fish 919).
Auteur : Alan Wigginton.
Une base de données souple, rapide et simple d'utilisation, qui combine accès aléatoires et buffering pour minimiser les accès disques. Elle dispose d'index multiple pour un accès rapide aux enregistrements, différents styles d'écrans et de présentations de données ainsi que d'un tri et d'une recherche rapide. Les fichiers sont rapidement et facilement définis et les champs peuvent être édités, modifiés et effacés. Supporte maintenant jusqu'à 255 champs par enregistrement, les datas de type date, l'importation et l'exportation de fichiers ASCII. Binaire seul. Shareware.

• EdWord 2.2 (CAM 765 A).
Auteur : Martin Reddy.
EdWord 2.2 a été écrit par Martin Reddyn 1989-92. A l'origine, c'est un éditeur de textes pour les programmeurs, mais il offre aussi un grand nombre de fonctions puissantes qui le rendent utilisable par absolument tout le monde. Sa présentation est très esthétique et il est très simple d'emploi, grâce notamment à son interface très bien conçue. Il répond aussi bien aux besoins des novices qu'à ceux des utilisateurs expérimentés.

• XDME 1.82.10 (CAM 765 B).
Auteur : Matt Dillon, amélioré par Aaron Digulla.
XDME n'est pas juste un simple éditeur WYSIWYG conçu pour les programmeurs. Ce n'est pas un traitement de texte WYSIWYG dans le sens traditionnel. XDME possède de nombreuses fonctions, un scrolling du texte rapide, des fenêtres multiples, la capacité d'icônifier les fenêtres, etc. C'est une nouvelle version avec beaucoup de caractéristiques (l'ancienne était connue sous le nom de DME). Binaire seulement.

• ClicED 2.0 (DPAT 8).
Auteur : Guy Beteille.
C'est un éditeur de textes programmé en CanDo qui a la particularité de permettre de ne pas utiliser le clavier pour taper son texte. Tout peut se faire à la

souris. Vous avez d'un côté les lettres du clavier et de l'autre des glossaires. C'est un programme qui mériterait d'être testé, ses possibilités étant trop nombreuses pour être décrites ici. Je pense que c'est un excellent programme et que tout le monde devrait posséder ou avoir vu.

• Calendar 5.0 (CAM 765 C).
Auteur : Don Grout.
Ce programme fournit un calendrier des événements à venir. Tous les autres programmes de ce genre nécessitent l'intéractivité entre l'utilisateur et le programme. Celui-ci est conçu pour être lancé pendant la Startup-Sequence ou en cliquant sur son icône, et non pour être utilisé intéractivement. Vous pouvez lui demander de vous rappeler différents types d'événements que vous ne voulez surtout pas oublier longtemps à l'avance, juste avant qu'ils surviennent. Cette période est totalement configurable. Il est également possible d'obtenir un historique des événements. Binaire seul.

• DFA 1.22 (CAM 765 A).
Auteur. Dirk Federlein.
Plus qu'un annuaire informatique, DFA(ddress) propose le support email, la numérotation, différents types d'impressions d'adresses, le commodity support, les icônes application, le port Arexx, les fenêtres "font sensitive"', et peut être dirigé directement depuis le clavier. Shareware, binaire seul.

• StickIt 1.02 (CAM 791 A).
Auteur : Andy Dean.
Ce programme remplace les petits "Post-It". Vos notes seront affichées sur votre écran à chaque fois que vous rebootez. Utile pour vous rappeler les choses à faire. Source fourni.

• LabelSelect 4.0 (CAM 765 C).
Auteur : JPM "aka : Gnome".
Cet utilitaire est conçu pour imprimer des petites séries d'étiquettes d'adresses (exemple : 5 pour Fred, 10 pour Anne, etc...). Pour Workbench 2.0 et plus seulement. Binaire seul.

• MultiPrint 1.12 (CAM 765 A).
Auteur : Martin Reddy.
MultiPrint est un programme pour imprimer des fichiers sur les deux cotés d'une page, sur plusieurs colonnes, en très petit ou en très large avec des fontes de grande qualité. MultiPrint utilise au mieux les caractéristiques de l'OS 2.04 qu'il requiert. Il utilise la technologie Compugraphic pour produire des caractéres de taille correcte... Binaire seulement.

• IguanaLoan 1.0 (CAM 776 A).
Auteur : Richard McGowen.
Ce programme calcule le montant d'un emprunt, son taux d'intérêts, sa durée, le montant des remboursements mensuels. Binaire seul.

• PhoneBill (Fish 917).
Auteur : Raymond Penners
Ce programme apporte une méthode pour analyser et calculer exactement le coût des communications téléphoniques de votre modem. Le tarif des communications est configurable par l'utilisateur. Requiert le Kickstart 2.04 ou supérieur. Il dispose d'une jolie GUI et supporte les caractéristiques du système 3.0 (nouveau look des menus, etc...). Binaire seul.

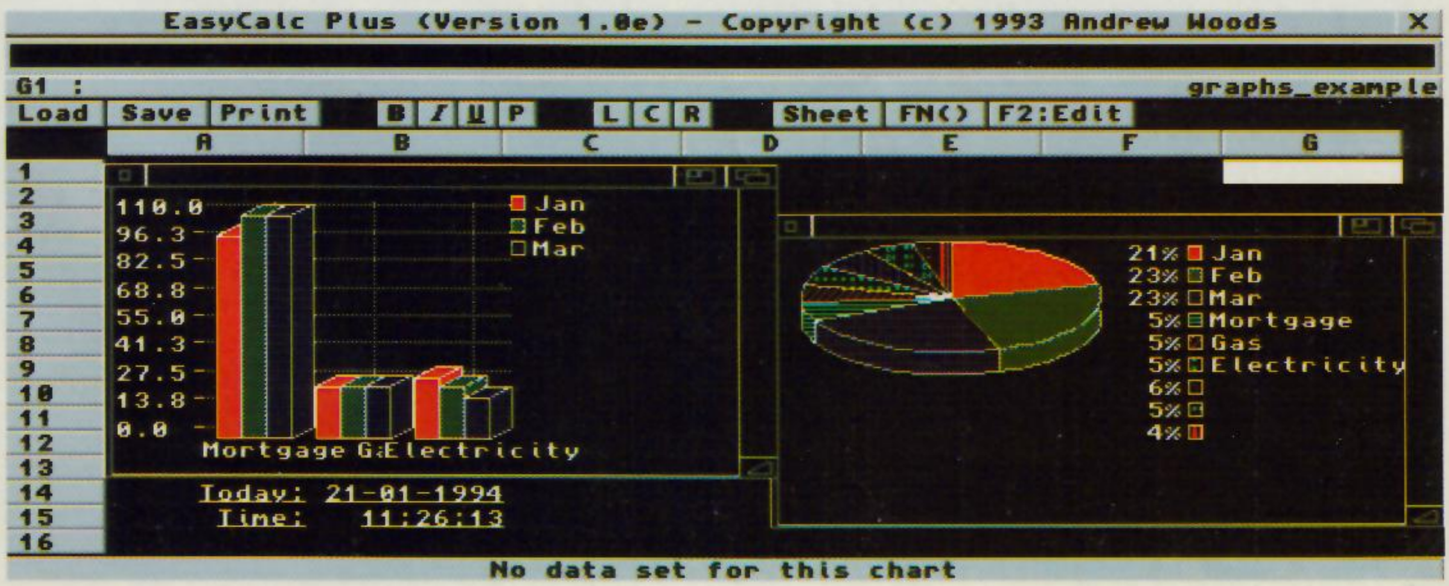
• Budget93 10.0 (CAM 791 B).
Auteur : Ernie Nelson.
Un logiciel de gestion de budget personnel très complet. Il gère les chèques, les cartes de crédit... distribue automatiquement les dépenses par catégorie dans les comptes, effectue les reports chaque mois... Des exemples sont fournis. Binaire seul. Shareware.

• BioComp 1.13 (DPAT 1).
Auteur : Gérard Cornu.
Un programme permettant de calculer la compatibilité biorythmique de deux individus. Le logiciel est très simple d'emploi, pour peu que vous sachiez utiliser une souris.

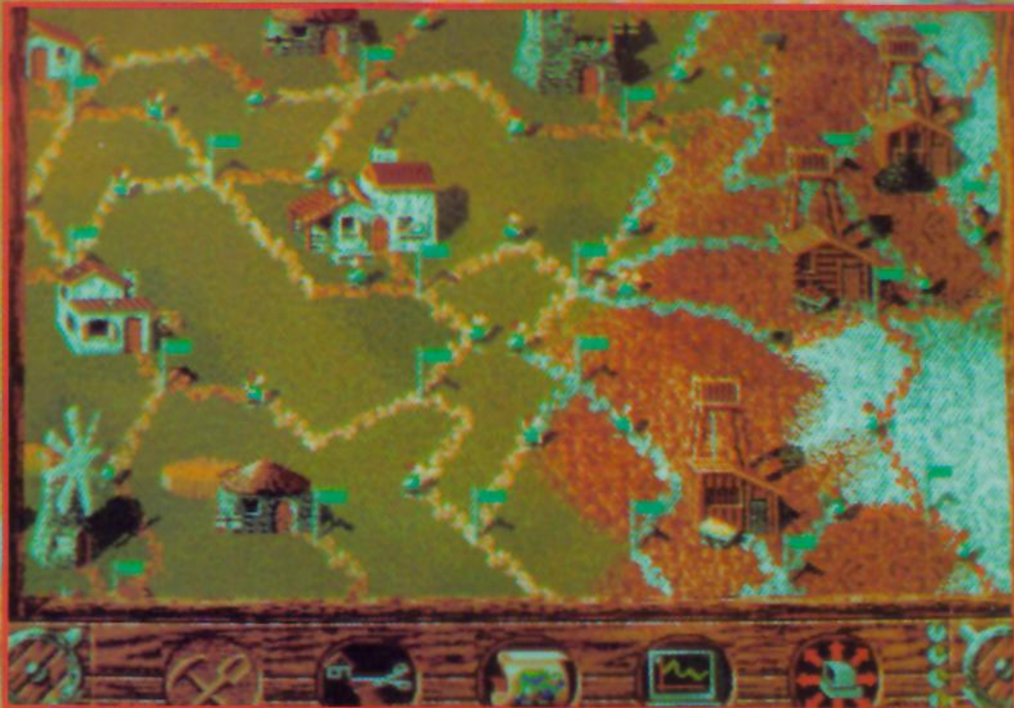
Carlos Récatala ■

MERCI !

Les disquettes CAM, Fish et DPAT sont distribuées par les sociétés et associations suivantes : Phoenix DP, FDS, FFD, Attila DP, Silicone DP. La collection Bab se trouvent chez Bab Micro Center.
Nous tenons à remercier toutes ces sociétés et associations qui nous aident et nous permettent de vous présenter cette rubrique.



Graphisme :	18/20
Animation :	19/20
Son :	18/20
Maniabilié :	18/20
Durée de vie :	19/20
Total :	92/100





SETTI

PAR OU COMMENCER ?

Ce jeu est tellement complet, unique, sublime que l'on ne sait pas vraiment par où commencer. D'une richesse extrême, il est le croisement entre tous les Sim (City, Life, Earth et Ant), les Populous, Génésia et Powermonger. Rien que ça ! Vous y dirigez des colons à une époque médiévale qui doivent arriver à conquérir tous les mondes les uns après les autres en écrasant tout adversaire qui oserait vous faire face. Pour ce faire, il vous faut tenir compte de la géographie des lieux afin de construire sur des bases solides, de l'aspect économique en essayant de nourrir tout le monde autant que faire se peut, sans pour autant oublier de former des chevaliers, de les entrainer et de les armer. La notice très complète vous permet d'évoluer pas à pas dans ce qui ressemble bien plus à une simulation qu'à un simple jeu. De plus, un mode Tutorial vous fixe différentes missions pour apprendre à maîtriser toutes les options. Simulation ne signifie pas pour autant ennui, puisque l'humour est omniprésent à travers les sprites de vos colons et les petits cris qu'ils poussent lorsqu'ils acceptent une action.

ECONOMIE = BAC B + HEC ?

Et non ! Tout est basé sur la logique. Ainsi, avec un minimum de bon sens et une dizaine d'heures d'apprentissage, le système socio-économique est-il totalement maitrisé. Il faut de la nourriture pour alimenter le peuple. Il faut donc construire une ferme pour que le cultivateur récolte du blé. Le blé, pour être consommé doit passer par le moulin afin de devenir de la farine, qui servira au boulanger pour faire du pain. A moins que vous ne préféreriez fournir du blé à l'éleveur qui vous produira des porcs, lesquels serviront au boucher afin d'effectuer des réserves de viande.
Une autre possibilité consiste à avoir installé une cabane de pêcheur près d'un fleuve afin de fournir des poissons à votre peuple. Les mines de charbon servent pour trouver de la matière première nécessaire au travail du métal dans l'aciérie après l'avoir extrait des montagnes dans une mine de fer évidemment. L'or trouvé dans les montagnes ira chez l'orfèvre et constituera les richesses, source de la motivation de vos soldats lors des attaques. Les soldats servent à protéger votre peuple ou à acquérir de nouveaux territoires. Le plus fantastique, c'est que l'on voit chacun des colons de votre peuple évoluer, sortir du château, aller à la boulangerie, apporter les pains, ou se préparer au combat en allant vers l'ennemi. Les mineurs entreront et sortiront des mines en apportant le produit de leurs extractions. Un petit chef d'oeuvre d'animation.
Qui plus est, qu'il y aie un ou 100 colons affichés et évoluant à l'écran, rien ne ralentit, les charpentiers et maçons construisent toujours vos maisons en







THE
.ERS



commencant par les charpentes à la même vitesse... Inoui !
De toute manière, de nombreux tableaux et diagrammes sont là pour vous aider dans vos prospections et statistiques, pour voir les besoins de votre peuple.

ET LE COMBAT ?

La croissance, ce n'est pas tout. Combattre, acquérir de nouveaux territoires afin de dominer du haut de votre tyrannie, là est l'un des intérêts de cette simulation. Vos soldats sont au début de chaque niveau on ne peut plus faible.
Pour faire de ces derniers de superbes soldats, des bêtes de guerre, il faut leur constituer des réserves d'or. L'entraînement leur permettra ensuite d'évoluer. Cependant, attention à ne pas envoyer vos hommes s'entraîner pendant que les ennemis en profitent pour vous attaquer... Vous ne pourrez attaquer que des garnisons ennemies, les civils n'ayant rien à voir dans vos querelles. Cependant, c'est avec un plaisir non dissimulé que je vois, à chaque fois qu'une garnison ennemie m'appartient, les constructions civiles flamber !
Il vous faudra vaincre 10 adversaires différents. Parfois, il s'agira d'un véritable duel, d'autres fois, vous serez trois ou quatre à vous partager le monde qui dégénerera assez rapidement en mélée de rugby géante ! Chacun a un caractère particulier. Si Balduï, l'ancien moine, reste assez discret, il n'en va pas de même de Kallina, qui tentera de bloquer votre approvisionnement en nourriture. Rasparuk, le druide, est particulièrement dangereux, puisqu'il amasse tranquillement des stocks pour vous attaquer avec une armée phénoménale (ce qui ne l'empêchera pas de vous attaquer sournoisement de temps à autre)... Impossible donc de prévoir la stratégie idéale, il faudra vous adapter à chaque adversaire et surtout être à même de faire face à toutes les situations, aussi catastophiques puissent-elles être !
Comme si ce n'était pas suffisant, il est possible de jouer à deux via un câble ou sur le même ordinateur. A vous de choisir si vous cohabiterez ou si vous serez l'un contre l'autre... Un must ! Ce jeu est unique en son genre, et n'est pas prêt d'être détrôné.

Sébastien Lubrano ■

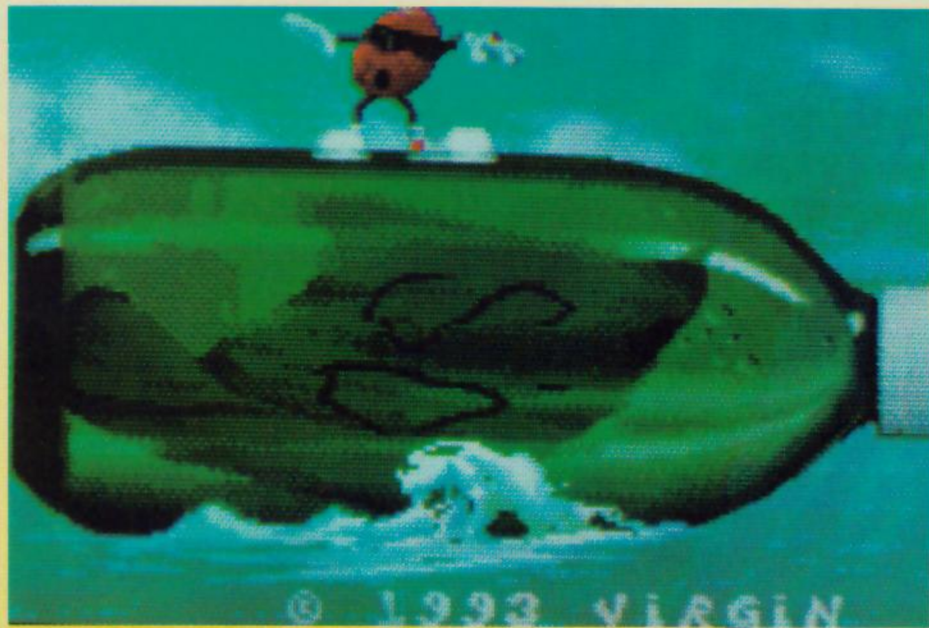
Fiche Technique

Genre : réflexion/stratégie
Support : tous les Amiga
Editeur : Blue Byte
Distributeur : Ubi Soft
Nombre de joueurs : 1 ou 2
Nécessite 1 Mo de RAM minimum.
Installation sur disque dur conseillée.
De toute manière le jeu s'adapte à votre ordinateur...
Ecrans en anglais, manuel en français.

L'avis de Mathieu, 9 ans.

Très dur et très beau. Sans mon grand frère, je n'aurais pas pu jouer à ce jeu. De toute manière, c'est très amusant de regarder les petits bonhommes qui bougent partout comme des Lemmings. Le système social et très compliqué et me fait comprendre comment ça doit être en réalité, je n'ai pas envie d'être Président !

Graphisme :	**16/20**
Animation :	**17/20**
Son :	**15/20**
Maniabilité :	**15/20**
Durée de vie :	**16/20**
Total :	**79/100**





COOL SPOT

COOL, LA VIE !

Cool Spot est le style de personnage que l'on rencontre tous les jours sur les plages lorsqu'il fait chaud. Une superbe démarche genre "me voilà, j'suis à l'aise, fun, et je le montre", des grosses baskets blanches et rouges pour faire smart et décontracté, des gants blancs et des lunettes de soleil... Bref : un tombeur. Ma qué ? On a la classe ou on l'a pas ! Sa démarche est d'une fluidité exemplaire. Il peut courir, marcher, sauter, grimper à des cordes, tomber, se faire tuer. Tout ça dans des torsions et des élasticités des plus comiques. Si on ne touche pas au joystick, notre petit héros nettoie ses lunettes, fait quelques pas de danse, ou attend tout simplement en haussant ses épaules viriles. Un être exeptionnel tel que celui-çi ne peut traîner ses lattes que dans de superbes coins où le soleil prédomine et où il y a de la place pour la frime, c'est-à-dire la plage, le port et d'autres coins du même genre.

Fiche Technique

Genre : plates-formes
Support : tous les Amigas
Editeur : Virgin
Distributeur : Virgin
Nombre de joueurs : 1
Nécessite 1 Mo de RAM minimum.
Pas d'installation sur disque dur.

ET C'EST TOUT ?

Ben non, la vie de Cool Spot n'est pas si marrante que ça, surtout que depuis quelques temps, un infâme et ignoble individu, un méchant certainement jaloux de notre héros, a enlevé ses copains. A Cool Spot donc, de les rechercher et de les délivrer tout au long des niveaux. Il y a une personne à délivrer par niveau et sachant qu'il y a un total de 11 niveaux et 6 niveaux de bonus, vous avez une idée de ce qui vous attend. Les graphismes sont sympas et changent totalement d'un niveau à l'autre. A noter aussi le scrolling différentiel et multidirectionnel, qui donne une profondeur de champ et une bonne impression de vitesse. Les ennemis sont variés et tout aussi comiques que le restant du jeu. L'ignoble crabe en pincera pour vous, tandis que des bernard-l'hermittes se retrouveront en caleçon à la recherche d'un autre squatt après quelques uns de vos tirs. Il ne faudra pas non plus craindre de sauter de ballon en ballon ou se retrouver sur une corde raide, cible de nombreux ennemis. Il vous faudra par niveau ramasser un maximum de pastilles rouges tout en retrouvant le chemin qui vous mènera à la cage ou l'un de vos copains est emprisonné.

Ce jeu de plateau est somme toute bien sympathique, même s'il n'est pas d'une originalité débordante. La musique très agréable change totalement de niveau en niveau, tout en restant quand même dans un ton funky-jazz. Vous aurez ainsi tout naturellement du jazz au second niveau.

L'avis de Mathieu, 9 ans

Cool Spot fait partie des jeux que j'adore. Amusant et défoulant, le héros qui gesticule sans arrêt me rappelle les Smarties à cause de sa forme. Les premiers niveaux assez faciles se compliquent. Heureusement qu'il y a des flèches qui indiquent le chemin !

Suite des jeux page 57

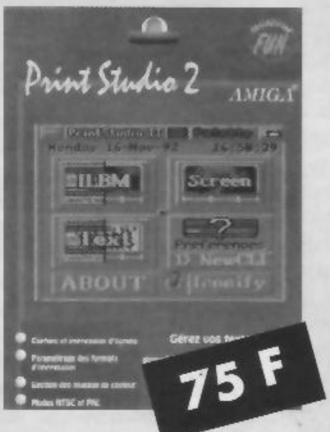
LES SOLDES DE MARS



Caractéristiques :
- *Les méthodes et morceaux se jouent à partir du clavier. Vous n'avez pas besoin de lire des notes pour composer avec MusicMaker.*
- *Grâce à une astuce logicielle, MusicMaker offre 8 voix au lieu des 4 voix hardware habituelles.*
- *Plus de 80 fonctions peuvent être utilisées avec MusicMaker : couper, copier, écho, vibrato...*
- *Fonctionnement simmultané sur 2 Amiga en série (chaque Amiga gérant 4 voix).*
- *Intégration de vos compositions dans vos programmes personnels grâce à des librairies et aux players sources disponibles en Basic, C et assembleur.*

Caractéristiques :
- *Gère jusqu'à 20 pinceaux simultanément.*
- *Gestion et traitement simultané de 6 images.*
- *Travail en mode HAM.*
- *Outil de remplissage définissable.*
- *Courbes de Bézier.*
- *Toutes les fonctions standard.*
- *Supporte les modes NTSC et PAL.*
- *Fonction Iconify.*





Caractéristiques :
- *Capture et impression de portions de dessins et de textes*
- *Nombreuses possibilités de réglage de l'impression des textes*
- *Paramétrage de l'impression de dessins*
- *Capture et impression d'écrans*
- *Gestion du format graphique HAM*
- *Fonction Iconify*
- *Supporte les modes NTSC et PAL.*

Parmi les domaines étudiésdans ce livre :
- *Commandes CLI*
- *Aides à l'édition et à la programmation*
- *Langages de programmation : C, Modula 2, Assembleur, Pascal*
- *Générateur de fenêtres, de driver d'imprimantes*
- *Débogueur*
- *Moniteurs de disquettes*
- *Sauvegardes de disquettes et d'écrans*
- *Programme de gestion de fenêtre, de clavier et de souris*
- *Vérificateur de RAM*
- *Détecteur et élimination des virus, menus pop-up*



MUSICMAKER

Pénétrez dans le monde fascinant de la musique digitale. MusicMaker vous offre un studio complet travaillant sur 8 voix grâce au mode étendu (au lieu de 4 sur un Amiga classique) avec d'innombrables techniques de création. Depuis les sons digitalisés jusqu'à la composition de morceaux personnalisés, toutes les créations vous sont autorisées.

Configuration :
Amiga 500, 500+, 600, 2000 ou 3000. 1 Mo de mémoire vive, disque dur recommandé.
Réf R285. Prix : 100 F

MULTI-PAINT

Ce programme de dessin, grâce à une boîte à outils complète, vous permet de donner libre cours à votre imagination. Vous pouvez choisir jusqu'à six écrans différents, les mélanger et les copier à volonté. Portez rapidement et simplement sur votre Amiga le fruit de votre imagination.

Configuration :
Amiga 500, 500+, 600, 2000, ou 3000. 512 Ko de Ram minimum, 1 Mo recommandé.
Réf 0827. Prix : 75 F

PRINT STUDIO 2

Print Studio 2 vous aide à obtenir sur papier ce que vous voyez à l'écran. Vous pouvez imprimer simplement et rapidement en-têtes, lettres, textes, listings, pages d'écran, dessins, etc. Il vous offre toujours une qualité d'impression excellente, que vous imprimiez un document de la taille d'un timbre-poste ou de celle d'un poster.

Configuration :
Amiga 500, 500+, 600, 200 ou 3000. 512 Ko de RAM minimum.
Réf 0828. Prix : 75 F

LE LIVRE DES MEILLEURS LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC

Améliorez les performances de votre Amiga grâce aux 60 meilleurs logiciels du domaine public. Indispensable à l'utilisation des freeware et shareware, cet ouvrage détaille les instructions de ces programmes, vous permettant ainsi de maîtriser parfaitement leur fonctionnement. Tous les logiciels étudiés sont présentés avec leurs caractéristiques, les procédures d'installation, l'ensemble des menus, accompagnés d'écrans de présentation et d'exemples d'utilisation pratiques.

Edition pour Amiga 1990.
Réf ML 747. Prix : 35 F

BON DE COMMANDE

A envoyer à : **MICRO APPLICATION**
58, rue du Fbg Poissonnière, 75010 Paris
Tél : (1) 47 70 32 44 Fax : (1) 42 46 03 02

❑ Chèque bancaire ou postal ci-joint à l'ordre de **MICRO APPLICATION**
❑ Carte bleue N° : ....
Expire fin : ....
❑ Mandat-lettre

Réf	Titre	Qté	Prix unitaire TTC

Frais d'envoi : + 30 F — 30 F
soit : total TTC =

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
.... Code postal ....
Ville .... Signature obligatoire :

SPÉCIAL FRONTIER - ELITE II

Vétéran de la saga de David Braben, votre cher tonton Antoine s'est tout naturellement lancé avec l'enthousiasme qu'on lui connaît, dans le très attendu "Frontier - Elite II" et, à voir sa mine réjouie, on peut supposer qu'il a trouvé là un jeu à la mesure de ses attentes.

Avant de pouvoir jouer les gros bras et casser allègrement du Cobra MK III (qui, si mes souvenirs sont encore bons, était le seul vaisseau disponible dans Elite) ou bien de l'Imperial Trader dans les Mondes Anarchiques, vous devrez tout d'abord vous donner les moyens de vos ambitions ! Pour y parvenir, une seule chose : le fric, le fric, et pas qu'un peu, mes frères. C'est en effet grâce à cet ingrédient, et à lui seul, que vous pourrez espérer vous offrir un armement efficace ainsi qu'un vaisseau plus grand afin de faire, afin de faire... hé oui : des coups plus lucratifs ! Logique, non ? J'en suis arrivé, en date du 29 Décembre 3207 (08.48.50, Heure Galactique), à la situation suivante :

Statut
Grade Fédéral : caporal
Titre Impérial : étranger
Elite Classe : compétent
Statut Légal : vierge
Casier Judiciaire Fédéral : vierge
Médaille : certificat de Bravoure

Equipement
Vaisseau : Panther Clipper (valeur : 2 753 000.00 crédits !)
Equipage : 12 (y compris votre Tonton préféré...)
Générateurs de boucliers : 100 (!)
Scanners
Système ECM
Pilote automatique
Cadreur radar
Analyseur de nuage hyper-spatial
Amplificateur d'énergie
Boucliers atmosphériques
Système de réparation de la coque
Réfrigérant pour rayon Laser
Remplissage de carburant
Petit accélérateur à plasma (canon)

Et, à part ça, je vous signale encore :

Carburant/Hydrogène : 223 tonnes
Cabines : 5
Argent en Compte : 259 843.7 crédits.

Et alors, c'est comment qu'on fait, hein, dis, tonton ? Comme indiqué dans le mode d'emploi (pas si mal fait que ça, après tout), contentez-vous, pour commencer, de commercer simplement entre Sirocco Station et Boston Base. Achetez toujours de la viande animale dans la première et des robots dans la seconde. N'oubliez jamais, lorsque vous vous trouvez à quai dans Sirocco Station, de consulter les offres du marché parallèle : vous pourrez parfois y vendre votre stock de robots à plus du double du prix du marché officiel : 61 tonnes de robots à 1801.8 crédits la tonne au lieu de 897.7, ça fait du bien par où ça passe. Croyez-moi, ça m'est arrivé !

Le problème majeur auquel vous serez confronté, c'est assurément la place pour le cargo. Voici comment en faire un peu : débarrassez-vous sans hésitation de vos deux missiles (et récupérez ainsi 2 tonnes de cargo !) : ils ne sont pas vraiment d'une grande utilité car, vous le constaterez bien vite, vos adversaires potentiels sont presque tous équipés d'ECM qui les pulvériseront de toute façon avant même qu'ils ne les atteignent. A mon avis, les seuls équipements vraiment nécessaires pour la première phase du jeu, c'est-à-dire pour votre montée en puissance, sont :

* Pilote automatique : il est en effet indispensable, si vous ne voulez pas vous pourrir la vie à essayer d'harmoniser votre rotation avec celle des stations orbitales, seul moyen de pouvoir y pénétrer sans, au mieux, endommager gravement votre coque, au pire, vous y ratatiner bêtement la figure ! Il vous sera également très utile lors des phases de combat, car vous pourrez alors "accrocher" vos ennemis grâce à lui et vous concentrer ensuite uniquement sur le moment idéal où ouvrir le feu, en général à une distance se situant entre 2 et 9 Km. Au-delà, il est plus prudent de "décrocher" d'un simple clic sur l'icône moteur pour passer en mode manuel (sans moteurs), quitte à réactiver très vite le pilote automatique, dès que votre adversaire sera à nouveau à bonne distance de tir. Attention aussi à ne pas le désactiver accidentellement en cliquant n'importe où dans la fenêtre principale !
* Scanners : indispensables eux aussi, ils vous permettront de localiser plus facilement vos agresseurs, surtout s'ils sont hors de vue derrière vous, afin de pouvoir les "accrocher" efficacement avec votre pilote automatique.
* Bouclier atmosphérique : à conserver impérativement puisqu'il est absolument nécessaire pour décoller et/ou atterrir sans dommage de/sur la base planétaire Sirocco Station.
* Rayon Laser : dès que possible, offrez-vous cette arme aux effets dévastateurs, en attendant les terrifiants "accélérateurs à plasma" !
Outre le commerce, n'hésitez pas à accepter des missions de l'Armée Fédérale : non seulement vous ferez de l'argent, mais, en plus, vous monterez en grade et recevrez de belles décorations (youpie !)... Attention ! Ne déviez à aucun prétexte de votre périple Sirocco Station/Boston Base/Sirocco Station, même si c'est parfois diablement tentant d'aller voir ailleurs : tenez-vous en à la stratégie de progression méthodique que je vous propose ici et n'acceptez donc que les (rares) missions de l'Armée Fédérale qui ne concernent que ces stations et elles seules.

De la même manière, acceptez les transports de "petits paquets" vers ces mêmes destinations, mais à la condition expresse qu'ils soient licites et que vous puissiez livrer rapidement, sans quoi non seulement vous ne serez pas payé, mais de surcroît, vous traînerez

derrière vous (et pendant un sacré moment, croyez-moi !) une sale réputation qui vous privera de beaucoup de "deals" bien juteux... En règle générale, n'acceptez jamais une mission ou un transport que vous ne pourriez exécuter dans les délais impartis, tout échec entraînant alors une suite de lourdes conséquences.

Dès que possible, équipez-vous d'un rayon Laser pour venir à bout plus facilement et plus rapidement des adversaires, lesquels vous attaqueront d'ailleurs plus volontiers lorsque vous transporterez des robots, donc sur le parcours vers Sirocco Station.

Alors, bonne nouvelle : vous pouvez maintenant sauvegarder n'importe où (avant, on ne pouvait le faire qu'à quai, dans une station), ne vous en privez donc pas, le programme prévoyant même une sauvegarde automatiquement incrémentée, ce qui vous libèrera de cette tâche fastidieuse...

Equipez-vous également d'un cadreur radar, lequel vous permettra non seulement de recueillir de précieuses informations sur vos adversaires de rencontre, mais surtout de faire enregistrer vos victoires (et donc de toucher, le cas échéant, de substantielles primes) afin de monter dans l'échelle de qualification Elite.

Fortune faite (ça devrait vous prendre quand même entre deux ou trois cents rotations !), n'hésitez pas, une fois aponté à Boston Base (qui est plus fournie en matériels et services que Sirocco Station), à revendre TOUT votre équipement (y compris l'hyper-conduite !) et à investir dans un vaisseau plus grand qui vous offrira plus d'espace et donc plus de profit...

Faîtes bien vos comptes, car tout vaisseau nouvellement acheté doit être ré-équipé, avec AU MOINS les mêmes systèmes que le précédent et, selon les cas, l'hyper-conduite devra être changée pour une plus puissante car, selon la masse de votre vaisseau, une "hyper-conduite 3", par exemple, ne vous permettra plus de franchir que des distances de 4,5 années-lumière au lieu des 8 habituelles...

Les vaisseaux les plus sophistiqués nécessitent plusieurs membres d'équipage pour pouvoir fonctionner et il m'est arrivé de devoir attendre plusieurs mois à quai pour compléter un équipage. Heureusement, toutes les 24 heures à minuit, les affichages sont modifiés : utilisez la fonction d'accélération temporelle pour activer un peu cette étape éprouvante pour les nerfs et amusez-vous à spéculer sur l'évolution des cours du marché local !

Dès que vous commencerez à avoir du gros espace cargo, vous verrez vos profits grimper beaucoup plus rapidement et vous pourrez changer à nouveau et de plus en plus souvent de vaisseau pour en prendre un encore plus gros et arriver, comme moi, à diriger finalement un mastodonte extraordinaire (on peut saluer au passage le souci du détail déployé par l'équipe des programmeurs de Gametek, puisqu'ils ont été jusqu'à gérer l'inertie, laquelle se modifie en fonction de la masse réelle de votre appareil !). Avec mes 100 générateurs de bouclier (4 tonnes chacun !), c'est tout juste si j'ai maintenant besoin de tirer : la plupart du temps, tout ennemi "accroché" par mon radar finit par venir s'écraser de lui-même contre ma coque, comme un bête insecte sur le pare-brise d'Alain Prost (vous voyez la scène), le tout dans un "cliiiing" métallique assez jouissif, je dois bien l'admettre...

Voilà, je vous abandonne ici à votre terrible sort, en espérant que cette aide vous sera utile ! N'hésitez pas à me contacter si vous voulez des précisions supplémentaires, moi, pour ma part, j'ai bien l'intention de me frotter maintenant aux forces de l'Empire...!

Tonton Antoine ■

ADFI
Résidence les Cottages
83, rue André Theuriet
F-6300 CLERMONT-FERRAND FRANCE

LES NOUVEAUTÉS D'A.B.E.

De la plus simple des disquettes au plus compliqué des disques durs Hards, Softs ou Caches de plusieurs Giga-Octets, tous vos supports de données utiliseront probablement un jour ou l'autre A.B.E. car c'est devenu le meilleur logiciel dédié... et en plus il est en français.

Et maintenant ça va encore plus vite. Très, très vite : la disquette de référence est réparée à 100 % en 3 minutes 58 au lieu de 20 minutes 32.

Tous les tests démontrent la grande avance technologique d'A.B.E. sur les autres réparateurs : ceux-ci ne réparent au mieux qu'à 12 %. Pour optimiser tous vos **jeux** et autres **démos**, vous **pourrez aussi arrêter** A.B.E. à chaque anomalie : il vous proposera alors sa solution et bien sûr des explications très précises pour mieux vous renseigner. 500 millions d'octets vraiment réparés à 100 % en seulement 3 heures !

Vous pourrez autant apprendre la structure des **disquettes** ou des **disques durs**, que modifier en profondeur tous vos logiciels (jeux, démos et utilitaires). Mettre une vie infinie ou une invisibilité devient ainsi un jeu d'enfant.Traduire un logiciel étranger devient vraiment évident.

Son **éditeur** sait reconnaître tous les volumes Amiga.Son interpréteur est adapté à chaque valeur rencontrée et vous pouvez utiliser les anciennes présentations hexadécimales ou ascii. Très étudiée, l'aide en ligne est intégrée, agit en direct et sait vous informer sur tout ; la touche **Help** vous montre de nombreux écrans d'aides graphiques et textuels entièrement reconfigurables.

Mieux encore, les **sources de nombreux utilitaires** ou **routines** du logiciel vous permettront de mieux savoir comment programmer efficacement tout en respectant totalement le système multi-tâches Amiga... le didacticiel A.B.E. est aussi éditeur de textes, convertisseur, chercheur d'occurrence illimité, anti-virus, super calculatrice, comparateur, afficheur d'images, et bien d'autres choses.

LES SÉRIES DE PROGRAMMATION

Entièrement en français et abondamment commentés, ces cours sont constitués de disquettes sources pleines à craquer qui vous apprendront toute la programmation élégante et professionnelle du système Amiga (utilitaires, jeux et démos). Pour atteindre la maîtrise totale.

ANNABELLA GFA : en 8 disquettes. Comprend aussi la syntaxe et les explications (en français) de la dernière version du GFA 3.52 et du compilateur 4.0.

JENNIFER AMOS : en 5 disquettes. Comprend aussi les dernières mises à jour 1.36 avec toutes les syntaxes et leurs explications (en français évidemment).

MISE A JOUR AMOS PRO : c'est la dernière disquette de mise à jour de votre Amos Pro précédant la sortie du compilateur.

LA BIBLE CORRIGÉE : c'est l'important travail de correction des codages réalisé sur le seul (?) ouvrage français de référence parlant de l'Amiga.

A.B.E. 3.056.A	**609 FF***	5 disquettes, le livre d'A.B.E., coffret de luxe. (environ 130 FS, 2.948 FB)
Tuteur 2 et 3 d'A.B.E.	**60 FF***	2 disquettes. (environ 20 FS, 416 FB)
Annabella GFA	**370 FF***	8 disquettes, coffret de luxe. (environ 113 FS, 2.371 FB)
Jennifer Amos	**215 FF***	5 disquettes, coffret de luxe. (environ 66 FS, 1.377 FB)
Mise à jour Amos Pro	**35 FF***	1 disquette. (environ 11 FS, 224 FB)
La Bible corrigée	**65 FF***	1 disquette. (environ 20 FS, 416 FB)
L'intégrale de l'auteur	**1 155 FF***	tout ci-dessus (22 disquettes + manuel + coffret) + urgent.
RÉDUCTION Amiga Revue	**- 130 FF**	si votre commande hors frais de gestion dépasse 605 FF et est reçue avant le 25 mars1994 **(sauf Intégrale et Ultra Urgent).**
	- 32 FF	supplémentaire si votre commande hors frais de gestion dépasse 650 FF et est reçue avant le 15 mars1994.

*** Mise à jour A.B.E. 3.056. A :** envoyez vos disquettes originales + version 3.x = 50 FF, 2.x = 217 FF, 1.x = 301 FF.

*** Frais de gestion :** France européenne par envoi normal 28 FF ou urgent 37 FF. DOM-TOM normal 35 FF ou urgent 85 FF. Étranger par mandat postal 37 FF, par chèque bancaire 80 FF.

Envoi ULTRA URGENT **101 FF** Envoi en contre-remboursement collissimo dès la validation de votre appel.

Téléphone : (33) 73.93.77.31 de 10 H à 17 H.
Fax-Modem : idem après appel vocal.

TRUCS ET ASTUCES

Maintenant que l'illustre et on ne peut plus célèbre Tonton Antoine en a terminé avec Frontier, j'aimerais vous raconter une petite anecdote amusante dont j'ai été le témoin privilégié pas plus tard qu'hier soir.

Car figurez-vous qu'hier soir, je regardais "Question pour un champion", ou une stupidité de la sorte, afin de me soigner du surmenage intellectuel qui me guette dangereusement dans les sombres amphis vétustes et insalubres de la fac depuis trop longtemps déjà. Quelle ne fut pas ma surprise, surprise qui eut pour conséquence de me faire lâcher la canette de bière que je tenais à la main afin d'y chercher concentration et limpidité sur les soixante pages de cours que j'étais enfin arrivé à photocopier gratuitement par une amie fac-ultative (si, si j'ose !), sachant que le partiel est demain, quelle ne fut pas ma surprise, disais-je avant cette interruption intempestive de moi-même, d'entendre le présentateur-vedette-au-large-sourire demander : " que faut-il faire pour gagner une heure de connexion gratuite sur le 3615 Amiga Revue ?". Les candidats se précipitèrent tous sur le champignon et répondirent en coeur : "pour une astuce, un tips, un cheat ou quoi que ce soit d'autre, on gagne toujours une heure de connexion gratuite". Abasourdi je fus, lorsque le beau présentateur posa la question suivante : "et pour un plan, une solution complète, hein, petits malins ?". Je laissai tomber ma cigarette qui brûla l'intitulé du partiel du lendemain que j'étais arrivé à me procurer par la dite copine, fille du professeur source du partiel et de mes malheurs. La réponse ne se fit pas attendre : "pour un plan ou une solution entière d'un jeu, nous avons désormais carrément, directement, franchement cinq heures de connexion gratuite". Et sur ce, j'attends vos réponses !

Alien Breed II (version 1200)

737373 est le seul et unique code pour le bâtiment scientifique. 309383 est le seul et unique code pour le bâtiment militaire. Le but du jeu est essentiellement de tirer sur tout ce qui bouge et même accessoirement sur ce qui ne bouge pas. C'est pourquoi, lorsque l'on a assez d'argent, acheter un tir à rebond de bonne puissance est particulièrement plaisant. Cette arme permet en effet de détruire les aliens qui sont derrière vous, dans les coins des couloirs, en balayant dans les grandes salles et même devant vous !

Pierre-Jean

Wonderdog

Wonderdog est le chien fidèle de Wonder Woman et de Superman. Cependant, il se peut que quelquefois il soit en difficulté et, lorsque Wonder Woman fait le ménage et Superman est parti chasser le steack du soir, il ne vous reste plus qu'à taper ces codes : LEMONADE, PHARMACY, ULTIMATE, DANIELLE ou encore LUCOZADE.

Didier

Alien Breed Special Edition

Jouez jusqu'au niveau trois. Là, tournez à droite à partir de l'ascenseur. Ne fermez aucune porte à feux et dirigez-vous vers le terminal INTEX. Vous devriez avoir vers les 60 000 crédits. Achetez ce qu'il vous faut, puis allez autour de la carte. Retournez au terminal INTEX et vous voilà avec 3 500 000 crédits (sur 100 000 possible !). Pour mémoire voici les codes : niveau 2 : XXDFA ; niveau 4 : RTHAA ; niveau 6 : LAEEA ; niveau 8 : UYTTA ; niveau 10: PPEAB.

Didier

Microprose Formula One Grand Prix

Un pro parmi les pros nous a envoyé les réglages optimum de boîte, de freinage et d'aileron en fonction des circuits. Ces codes secrets, qu'il a bien voulu divulguer en accord avec son écurie, vous permettront de terminer toutes les courses premier.

Sébastien Lubrano ■

Circuit	Boîte	Aileron	Freinage
Phoenix	18/24/30/41/53/65	19/20	25
Interlagos	18/22/27/35/48/63	23/24	08
Imola	17/23/30/40/52/64	18/19	15
Monaco	17/20/27/35/45/57	21/22	25
Montréal	18/22/27/35/47/61	36/37	28
Mexico	19/23/31/39/49/61	20/21	25
Magny-Cours	17/23/30/40/50/61	09/10	20
Silverstone	18/22/28/36/47/61	17/18	28
Hockenheim	19/25/34/45/54/64	22/23	27
Hongaroring	17/22/27/34/45/55	14/15	23
Spa-Francorchamps	18/20/28/35/44/61	19/20	28
Monza	17/23/29/37/50/65	11/12	28
Estoril	18/22/28/37/51/61	12/15	28
Barcelona	18/22/27/33/48/61	15/16	23
Suzuka	19/23/29/37/49/62	16/17	30
Adelaide	17/22/28/36/48/61	15/16	16



SKIDMARKS
de Acid Software

Ce jeu de voitures reprend le principe de SuperSprint ou, plus récemment, Overdrive. Tous les éléments pour faire de Skidmarks un grand hit s'y retrouvent : circuit présent entièrement sur l'écran, superbes animations, bruitage d'enfer... La liste est longue. Le jeu est fourni avec douze circuits différents, riches en dérapages et carambolages. A vous de choisir parmi une Porsche, une Camaro, un Monstertruck, et un buggy des sables. Pour la réalisaion des bolides, pas moins de 800 phases d'animations créées avec Imagine furent nécessaire ! La fluidité est exemplaire, et il existe même une disquette spéciale AGA. Une fois le monstre choisi, la couleur reconfigurée selon vos goûts, vous n'avez plus qu'à décider quelle sera l'équipe que vous affronterez parmi huit différentes. Et comme si cela ne suffisait pas, il est possible de jouer à 6 simultanément via un cable Modem ! Deux par ordinateur et deux autres agissant comme patrons d'écurie via la ligne de message (le but de la ligne de message est d'envoyer des insultes aux autres joueurs afin de les déstabiliser et de les faire perdre). Seul point d'ombre, il n'y a pas de bonus et de possibilité de customiser votre engin. Ce jeu est un superbe défouloir très pratique, après avoir passé une heure dans nos chers embouteillages parisiens.



Note Globale : 75/100
Disponible sur tous les Amiga.
Nécessite 1 Mo de RAM.
Installation du programme principal sur disque dur possible, circuits utilisables uniquement sur disquette.
Ecrans en français, manuel en français.

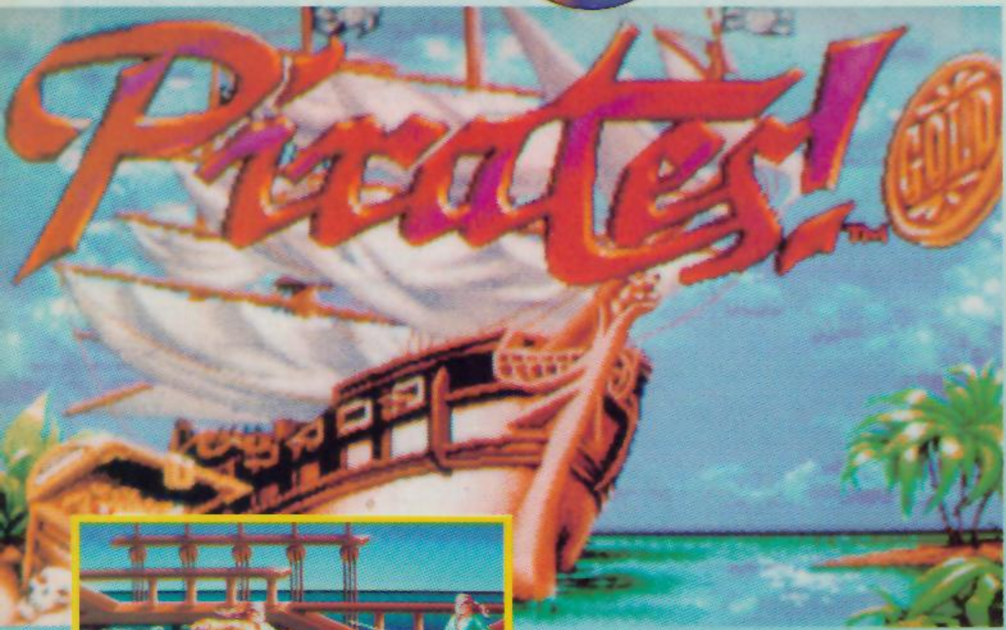
BLACK SECT
de Lankhor



Côté jeux d'aventures, Lankhor est célèbre pour "le Manoir de Morevielle" et "Maupiti Island", deux titres superbes par leur bande sonore et leur ambiance exeptionnelle. Ces atouts se retrouvent dans Black Sect. Cependant, si le jeu aurait fait fureur il y a cinq ans, il n'intéresserait que les nostalgiques ou les débutants de nos jours ! Votre aïeul a été assasiné sauvagement pour un grimoire qui procurait à Issegeac, petit village dans le Périgord Noir, tranquilité et sérénité. A vous de le venger, de récuperer le livre sacré et de détruire l'ignoble Secte Noire. Vous vivez l'aventure en vous dirigeant à travers une succession d'écrans fixes qui bénéficient tout de même de quelques animations (rivière qui coule, chat qui se promène...). Les décors sont soignés et de bonne qualité, sans être pour autant exceptionnels. Pas moins de seize actions seront possibles sur votre environnement (briser, ouvrir, fermer, se cacher, parler...). Hélas, l'interface pour les gérer n'est pas réellement un chef d'oeuvre de convivialité et d'ergonomie. Les discours avec les personnes que vous rencontrerez sont remplis d'humour. La difficulté de l'énigme reste toute relative à votre niveau. Un adepte terminera en effet ce jeu assez rapidement. Autre aspect regrettable, l'impossibilité de l'installer sur disque dur, ce qui implique un temps de chargement relativement lent entre chaque écran !

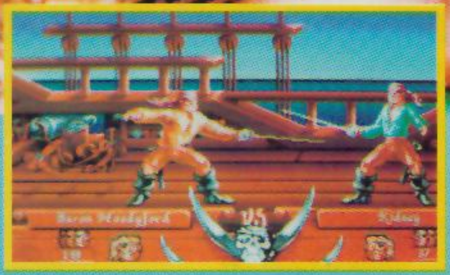


Note Globale : 67/100
Disponible sur tous les Amiga.
Pas d'installation sur disque dur.
Ecrans en français, manuel en français.



Graphisme :	15/20
Animation :	14/20
Son :	16/20
Jouabilité :	15/20
Durée de vie :	16/20
Total :	76/100





PIRATES ! GOLD

LA DIPLOMATIE, LA RAPIERE ET LE COMMERCE

Ce sont en effet les trois éléments primordiaux pour faire de vous un parfait pirate. Ce jeu n'est autre que l'adaptation du chef-d'oeuvre de Microprose qui fut présent sur Amstrad, Atari et PC. Dépoussiéré pour l'occasion, il bénéficie d'une superbe présentation avec personnages en 3D, images de synthèse, fondus enchaînés, zooms et tout et tout.
Le jeu en lui-même reste identique aux versions précédentes. Il s'agit en fait d'une véritable épopée aux Caraïbes. La diplomatie est primordiale pour la promotion sociale tant désirée. En effet, les Espagnols, Français, Anglais, Allemands et Hollandais s'entre-déchirent pour diriger les différents ports. S'en suit alors une succession de guerres, d'alliances, de pactes et de trahisons entre les gouverneurs qui feront votre bonheur si vous arrivez à naviguer dans ces eaux troubles. Le combat, autre aspect de la diplomatie, est lui aussi essentiel. Avec vos navires, vous pourrez en effet attaquer au canon villes et autres bateaux. S'en suit alors le combat d'homme à homme lors de l'abordage, où vous combattez le chef adverse. De vous, uniquement, dépend l'issue de la victoire. Une fois la bataille gagnée, il ne vous reste plus qu'à transvaser les marchandises (nourritures, sucres et autres denrées précieuses) afin de les vendre aux commerçants. C'est là qu'il faut être au courant des différents cours. En effet, les prix de vente peuvent varier du simple au triple en fonction de l'importance des villes !

UNE GRANDE RICHESSE HISTORIQUE

Il n'y a pas que l'or qui compte, même s'il est très plaisant de découvrir un trésor caché après avoir acheté une carte dans une taverne. Soit vous jouez dans une époque fictive, soit vous choisissez une époque historique parmi les six proposées, qui s'étalent entre 1560 et 1700. Chacune correspond à une croissance d'une nation en particulier ou au déclin d'une autre. Si vous préferez, vous pouvez aussi vous glisser dans la peau de célèbres pirates (John Hawkins, Francis Drake, Henry Morgan, pour ne citer que les plus célèbres), dans un contexte politique particulier avec une flotte déjà définie. En ce qui concerne les bateaux, il n'y en a pas moins de neuf différents, chacun se définissant par rapport à son tonnage, au nombre maximum de canons, sa vitesse et le nombre de personnes maximum : chaloupe, sloop, cargo, bateau marchand, frégate, gallion... Une grande épopée qui enrichit dignement le nombre de jeux disponibles sur CD^{32}, ce d'autant plus que la réalisation est de bonne qualité. Les graphismes, animations et sons, sans pour autant être exceptionnels, sont très plaisants.

Fiche Technique

Genre : simulation/aventure
Support : Amiga CD^{32}
Editeur : MicroProse
Distributeur : Innelec
Nombre de Joueur : 1
Ecrans en anglais, manuel en anglais.

L'avis de Mathieu, 9 ans

Encore un jeu qui semble sympa mais où il est impossible de jouer réellement sans connaître bien l'anglais. A part ce problème, le jeu me plaît bien, parce que les combats à l'épée sont avec de grands personnages et les phases de pilotage sont réalisées en fonction du courant. L'alternance entre arcade et simulation évite la monotonie.









Graphisme :	**16/20**
Animation :	**13/20**
Son :	**16/20**
Jouabilité :	**15/20**
Durée de vie :	**17/20**
Total :	**77/100**

LIBERATION

CAPTIVE II, LA SUITE

Un monde mourant, voilà ce qu'est notre très chère Terre en l'an de grâce 2029. L'intérêt économique prime sur toute notion d'humanité, ce d'autant plus qu'une importante et très influente entreprise est arrivée à remplacer les policiers par des droïdes. Ces derniers enferment d'ailleurs tout le monde sans raison apparente. A vous d'intervenir en manipulant vos quatre droïdes afin de libérer les prisonniers.
L'ambiance sombre, à la Blade Runner ou à la Asimov ("Dans les cavernes d'acier") est très bien rendue par l'absence de ciel et par des teintes excessivement sombres et métalliques. Le futur n'est pas gai ! Rentrer dans un tel monde n'est pas évident, d'autant plus que la notice d'une bonne cinquantaine de pages est en anglais, tout comme l'écran, et que toutes les actions possibles (une quinzaine) sont activables à partir du paddle de manière assez complexe.



UNE MÉGALOPOLE TENTACULAIRE

On a réellement l'impression d'être prisonnier, oppressé entre les immeubles qui se succèdent inlassablement autour de soi. La cité est divisée en neuf zones distinctes, chacune ayant son propre style architectural. Il s'agit d'un véritable dédale, avec des sous-sols marécageux, des étages, des routes, des rues et avenues. Pour y évoluer, il est possible de prendre le taxi ou plus simplement de déambuler à pied. Toutes sortes de commerces existent (supermarché, bar, pub, armes, bureaux administratifs, commisariats...), chacun ayant une adresse particulière. Si vous êtes perdus, vous pourrez vous repérez sur des bornes électroniques, y télécharger les chemins afin d'y retourner directement par la suite.

DE LA TCHATCHE ET DU PISTOLET

La ville n'est pas déserte. Il n'est pas nécessaire de rentrer chez des particuliers, afin de rencontrer du monde. La ville regorge d'individus dans les étages et de créatures agressives dans les sous-sols. Si le seul moyen de communication avec les sales bestioles est le tir jusqu'à ce que mort s'en suive, il n'en va pas de même pour les humains. Discuter avec eux vous permettra de découvrir des coins chauds, de savoir ou sont les personnes à sauver (ce qui est somme toute assez important pour le déroulement des missions). Les voix des personnages sont digitalisées et de très bonne qualité, tout en étant variées en fonction des individus rencontrés et de leur état d'esprit. Tous les discours sont en anglais. Vous devez choisir, à chaque fois entre plusieurs questions ou réponses allant de l'ironie à l'humour en passant par la menace afin d'obtenir ce que vous voulez ! En conclusion : un excellent jeu de rôle qui nous change agréablement des jeux d'arcades.

Fiche Technique

Genre : jeu de rôle
Support : Amiga CD32
Editeur : Mindscape
Distributeur : Innelec
Nombre de Joueurs: 1
Ecrans en Anglais, manuel en Anglais

L'avis de Mathieu

Trop difficile, surtout avec une notice en anglais ! Ce jeu est donc pour les plus vieux. Sans explication, la seule action réellement faisable est de tirer sur tout ce qui bouge ! De toute manière, une fois les actions et mouvements compris, je bloque rapidement à cause des discussions en anglais. Dommage ! C'est pourtant sympa de se promener dans une ville.

JEUX PREVIEWS

THE BLUES BROTHERS JUKE BOX ADVENTURES DE TITUS

Les deux célèbres frangins sont de retour dans un jeu de plateau soigné aussi bien musicalement (c'est la moindre des choses) que graphiquement. Ils attendaient le concert du siècle dans un pub : leur concert, lorsque le juke box qu'ils avaient mis en marche les happa (NDLR : comme Franck...) ! Pour revenir à la réalité, ils doivent détruire des ennemis aussi loufoques que coriaces à travers quatre types de décors à l'aide de scuds (entrepôts, égoûts, prison, campagne). Sortie : inconnue.

MICROCOSM DE PSYGNOSIS

Le shoot'em up sur CD[32] ! Vous dirigez un vaisseau à l'intérieur d'un corps humain afin d'y déloger tous les Aliens. Les possibilités de mouvement, limitées, sont rapidement oubliées tant la rapidité et la qualité des tunnels sont d'excellente qualité. Microcosm est le premier jeu qui exploite réellement les capacités de la CD[32]. Sortie : imminente.



RABBIT ALWAYS RUN DE TITUS

Le petit lapin que vous dirigez à travers des décors tous plus trognons les uns que les autres, est du genre de ceux qui sont interdits au plus de trois ans ! Les couleurs pastelles évoquent un monde mignon qui regorge cependant d'ennemis, tels l'affreux serpent ou le très méchant renard. Plein d'humour, ce jeu de plateaux est très plaisant. Na ! Sortie : inconnue.



LEGACY OF SORASIL DE GREMLIN

Ce nouveau jeu de rôle est la suite d'Heroes Quest. Très simple d'utilisation et bénéficiant d'une interface conviviale, ce jeu semble accessible à tous. Le jeu en lui même est en 3D isométrique. Les personnages, bien qu'assez gros, sont cependant fins et évoluent dans des décors agréables. Le tout est enrobé par une bonne musique qui vous plonge dans l'ambiance sans difficulté. Nous attendons vivement la version finale tant ce jeu semble prometteur. Sortie : imminente.

PERIHELION DE PSYGNOSIS

Ce nouveau jeu de plateau de Psygnosis propose pour héros un petit lion, de la famille de l'ancestrale Kiki qui passait sur les écrans cathodiques, il y a quelques années déjà. Les graphismes semblent fins et soignés. Comme vous, nous en attendons plus. Sortie : imminente.

LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE DE TITUS

Suite du célèbre Crazy Cars, ce jeu mise plutôt sur l'action. A l'opposé du réalisme de Crazy Cars (routes précises, carte), ce jeu reprend un mode de jeu très similaire à celui des Lotus. La rapidité et l'action sont ainsi favorisées. Cependant, vous pourrez réparez votre voiture au garage ou la booster au magasin après les courses. A noter aussi la possibilité de jouer à plusieurs, idéale pour se faire d'un ami un ennemi favori... Espérons que les graphismes seront



moins nus pour la version finale que dans la préview. Sortie : imminente. Version démo disponible en téléchargement sur le 3615 Amiga Revue.

DISPOSABLE HERO DE GREMLIN

Ce nouveau shoot'em up offre un scénario des plus originaux : défendre notre pauvre Terre qui n'a de cesse d'être saccagée par d'ignobles envahisseurs. C'est durant 6 niveaux tous aussi beaux les uns que les autres qu'il faudra vous battre et vendre chèrement votre vie. Sortie : imminente.

Sébastien Lubrano ■

EN BREF...

• Fury of the Furies de Kalisto. Les Tinies sont de retour, pour le bonheur de nos zygomatiques et le malheur de nos nerfs. Le Méchant a renversé votre Roi et a transformé tous les Tinies en d'ignobles créatures. A vous de rétablir l'ordre boulversé en parcourant 100 niveaux regroupés en 10 mondes! Ce coup-ci, c'est à travers un jeu de plateau que vous craquerez. Il y a quatre sortes de Tinies différents en fonction des actions à accomplir : le rouge peut manger les décors; le jaune peut lancer des boules de feu, le vert se promène à l'aide d'une liane au plafond ou lance des blocs de pierre et le bleu, pour finir, est un expert de la nage. Version démo disponible en téléchargement sur le 3615 Amiga Revue.



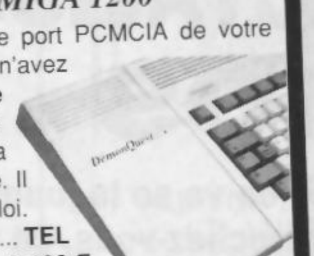
• Wiz' n Liz de Psygnosis. Ce sympathique jeu de plateau vous propose de ramasser vos lapins perdus dans un monde cruel. Le seul ennemi tout au long de cet excellent jeu n'est autre que l'ignoble chronomètre. C'est au long de 8 secteurs différents que vous récupererez ces bestioles décidément à la mode. Les décors soignés défilent à une vitesse extraordinaire à travers un superbe scrolling, unique de par sa rapidité et fluidité.

PROMO !

OVERDRIVE

Le premier disque dur 3,5" externe pour AMIGA 1200

Overdrive est un boitier externe qui vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et qui contient un disque dur 3,5" IDE standard. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la **garantie** pour installer un disque dur. Plus fiable et beaucoup plus performant qu'un disque dur 2,5" interne, il se montrera entièrement compatible avec celui-ci et **2 à 10 fois plus rapide**. Il se connecte très simplement et est immédiatement prêt à l'emploi.



	TEL
Overdrive 120 Mo	2 190 F
Overdrive 170 Mo	2 390 F
Overdrive 210 Mo	2 490 F
Overdrive 250 Mo	

Disques durs livrés formatés et installés avec plus de 10 Mo de domaine public !

F.B.I.

TEL : (1) 60 13 12 23

99, rue d'Amblainvilliers
91370 VERRIERES-LE-BUISSON
du lundi au vendredi
de 9h00 à 12h00 et de 14h00 à 18h00
Vente par correspondance uniquement

AMIGA 4000

Processeur 68040 à 25 Mhz + 6 Mo de RAM 32 bits + disque dur IDE de 250 Mo + lecteur de disquettes Haute Densité de 1,76 Mo + Workbench 3.0 en français ..... 14 990 F
Autres configurations A4000 ..... nous consulter
SIMM 4 Mo 32 bits pour AMIGA 4000 PROMO ..... **1 190 F**
Scan Doubler : permet d'utiliser les modes graphiques PAL et NTSC 15 Khz, même le "Boot Menu" et les jeux,, sur un moniteur VGA standard (compatible Picasso II) ..... **1 690 F**
68882 à 25 Mhz pour AMIGA 4000/030 ..... **800 F**
68882 à 33 Mhz pour AMIGA 4000/030 ..... **900 F**

SUPER PROMO !

AMIGA 1200
+ AMEM-32 / 2 Mo
+ FPU 20 Mhz
3 990 F

CARTE ACCELERATRICE A1200
Blizzard 1230 TURBO

Carte accélératrice 68EC030 à 40 Mhz + option 68882 jusqu'à 50 Mhz + extension mémoire autoconfig jusqu'à 64 Mo de RAM 32 bits par barettes SIMM 32 bits + horloge sauvegardée + option contrôleur SCSI2 ..... **2 690 F**
Blizzard 1230 TURBO + 4 Mo de RAM 32 bits ..... **3 990 F**
Reprise cartes mémoires internes ..... nous consulter
Blizzard 1220/4 : Carte accélératrice 68020 à 28 Mhz et 4 Mo de RAM avec horloge et coprocesseur ..... **2 490 F**

TURBOPRINT PROFESSIONAL 2.0

INDISPENSABLE pour réaliser vos impressions avec l'Amiga. Compatible avec tous les logiciels du marché et la majorité des imprimantes du marché : HP Deskjet 500, 500C et 550C, Citizen Swift24, etc... Manuel en français. Multitâche, entièrement transparent pour l'utilisateur ..... **490 F**

AMIGA 1200

AMIGA 1200 ..... **2 490 F**
Disque Dur 60 Mo pour A1200 ..... 1 250 F
Disque Dur 80 Mo pour A1200 ..... 1 550 F
Disque Dur 120 Mo pour A1200 ..... **1 950 F**
Les disques durs sont livrés complets avec vis, câble, notice et disquette d'installation, installés avec 10 Mo de DP. Egalement pour A600.
Moniteur Couleur Stéréo 1085S ..... **1 100 F**
Moniteur Couleur Vidéo Stéréo 1084S ..... **1 390 F**
Moniteur Couleur Stéréo Multisync 1942 ..... **2 990 F**
Câble péritel pour AMIGA ..... **90 F**

Cartes PC Vortex

Golden Gate 386SX pour AMIGA 2000/3000/4000 : 386 SX à 25 Mhz, 512 Ko de RAM extensible à 16 Mo, contrôleur Floppy et IDE intégré, support des slots PC, support co-processeur ..... **2 790 F**
Golden Gate 486SLC : idem 386SX sauf processeur 486SLC avec 2 Mo de RAM ..... **4 390 F**

ELVIRA 1.3

Switcheur de ROM 1.3/3.0 pour AMIGA 1200. S'installe simplement sur le support des ROM 3.0 de l'AMIGA 1200.
ELVIRA 1.3 ..... **490 F**
ELVIRA 1.3 avec ROM 1.3 ..... **650 F**

AmiQuest

Le premier disque dur amovible PCMCIA pour AMIGA



AmiQuest vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et s'utilise comme une disquette. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la **garantie** pour installer un disque dur. Vous pouvez booter dessus ou tout simplement l'utiliser comme périphérique de sauvegarde en plus de votre disque dur interne, ou encore comme une disquette qu'on peut emmener chez ses amis. Idéal pour se promener avec 40, ou même 120 Mo en poche, il se montrera, de plus, **2 à 5 fois plus rapide** qu'un disque dur interne.
AMIQUEST 60 Mo ..... **1 590 F**
AMIQUEST 80 Mo ..... **2 290 F**
AMIQUEST 120 Mo ..... **2 990 F**
«...l'AmiQuest est un excellent produit ... que ce soit pour compléter le disque dur interne ou pour le remplacer.» (testé dans le numéro d'octobre 1993 d'AmigaNews).

Digitaliseurs ROMBO

Vidi 12 : le digitaliseur vidéo le plus vendu en Europe ! Très simple à utiliser et super rapide. Digitalise, au choix à partir d'un signalPAL ou YC. Permet de digitaliser des animations en temps réel en et de retravailler les images digitalisées. Compatible AGA ..... **890 F**
Vidi 12 RT : version Temps Réel du Vidi 12 ..... **1 490 F**
Vidi 24 : digitaliseur 24 bits Temps réel jusqu'à 720x576 en 16 millions de couleurs à partir d'un signal PAL ou YC. Livré avec un environnement logiciel complet. Compatible avec tout AMIGA ..... **2 490 F**
Megamix-Master : digitalise vos musiques préférées et crée des effets en temps réel et en stéréo avec une simplicité et une rapidité diabolique. Compatible avec la plupart des logiciels de musique du marché ..... **350 F**

Disques Durs SCSI

POUR AMIGA 2000 : ADD 2000

QUANTUM 127 Mo, 17 ms, 0 Ko ..... **2 490 F**
QUANTUM 170 Mo, 17 ms, 0 Ko ..... **2 690 F**
CONTROLEUR SEUL ..... **990 F**
Version A500 et A500+ ..... **+ 200 F**

KITS MEMOIRES POUR ADD

Kit extension mémoire 2 Mo pour ADD ..... **1 190 F**
Kit extension mémoire 4 Mo pour ADD ..... **2 200 F**

SWITCH-ITT

de Global Upgrades : sélecteur de ROM électronique pour AMIGA 500 et 2000. Passe du Wb 1.2/1.3 au 2.0 en rebootant au clavier, avec beep sonore et manuel en français.
Switch-ITT (sans ROM) ..... **250 F**
ROM 1.3 ..... **170 F** ROM 2.04 ..... **180 F**

Composants

Alimentation A500, A500+, A600 et A1200 ..... **350 F**
Pièces détachées A1200 : claviers, supports de LED, alimentations, câbles Péritel, lecteurs de disquettes, souris ..... nous consulter
Super Denise 8373 ..... **130 F**
Gary 5719 ..... **60 F**
Advanced AmigA Analyser : diagnostic complet de votre AMIGA ..... **590 F**

EXTENSIONS MEMOIRES

AMEM-32 : carte mémoire 32 bits interne pour A1200 avec horloge sauvegardée, support coprocesseur et 4 Mo de RAM ..... 1 990 F
AMEM-32 1 Mo ..... 990 F
AMEM-32 2 Mo ..... 1 490 F
2 Mo interne pour A500 ..... **990 F**
Extension mémoire pour A500 et A2000 ..... nous consulter
Kit 2 Mo pour ADD, A3000, etc. ..... **1 190 F**
Kit 4 Mo pour ADD, A3000, etc ..... **2 290 F**
SIMM 32 bits de 4 Mo de RAM pour A4000 et AMEM 32 ..... **1190 F**
Reprise de barettes de 1 Mo pour l'achat de barettes de 4 Mo ..... **100 F**

LECTEURS 3"1/2

Lecteurs CHINON originaux de Commodore

CHINON FZ-354A interne ..... **460 F**
CHINON FZ-354A externe tout AMIGA ..... **490 F**
CHINON FZ-357A interne Haute Densité ..... **990 F**
CHINON FZ-357A externe Haute Densité ..... **1 190 F**
Les lecteurs externes Haute Densité sont compatibles avec tout AMIGA à partir du Kickstart 2.04. Spécifiez votre modèle d'AMIGA pour les lecteurs internes.

Prix TTC au 2 décembre 1993. Prix et caractéristiques modifiables sans preavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Garantie : nous consulter. Tout retour non justifié ou incomplet donnera lieu à des frais de restockage et/ou de reconditionnement. Envoi par la poste en COLISSIMO. Frais de port et d'emballage : 60 F. Contre- remboursement : 100 F. Frais d'expédition des ordinateurs et des moniteurs : nous consulter. Vous cherchez un article qui n'est pas présent dans cette publicité ? Contactez-nous et demandez notre catalogue !

BON DE COMMANDE A RETOURNER A FBI - 99, RUE D'AMBLAINVILLIERS - 91370 VERRIERES-LE-BUISSON - TEL : (1) 60 13 12 23

NOM ________ PRENOM ________
ADRESSE ________
CODE POSTAL ________ VILLE ________
TELEPHONE ________ DATE ________ SIGNATURE ________ AR-0394
☐ Demande de catalogue, liste de prix

DESIGNATION	QTE	MONTANT

☐ Règlement à la commande par chèque — Frais de port
☐ Règlement en contre-remboursement — TOTAL

PROGRAMMATION

FRACTALISSIME AMOS

Ce mois-ci, on va se la jouer technique et fractaliser à fond la caisse. Accrochez-vous, ça va déborder de motifs psychédéliques colorés à souhait. Et tout ça avec une toute petite routine d'un abord parfaitement anodin.

Mais en toute honnêteté, je dois avouer que les trois quarts de cette routine ont été repompés dans le package d'Amos Pro (personne n'est parfait, sauf moi...). Cependant, tout le monde n'a pas Amos Pro, mais tous les programmeurs débutants ou confirmés veulent un jour bidouiller avec les fractales (j'ai moi-même été atteint par cette terrible maladie, et j'en ai gardé de graves séquelles à la fois physiques et morales...).

Pour ce qui est de l'utilisation de cette routine, vous devez d'abord la taper et ensuite la lancer (NDLR : c'est pas vrai ?). Vous devriez voir une jolie petite fractale se dessiner sur le bord supérieur gauche de votre écran. Mais, bien sûr, vous pouvez changer les paramètres de la bestiole dans la partie "les variables" du source : tailles de l'image en X et Y (variables LARGEUR et HAUTEUR), inversion vidéo (variable INVERSE), nombre d'itérations (variable ITERA#), etc.

Et pour ce qui est des "Routinettes Amos", j'ai deux petites choses à dire... Primo, merci à Marc le Douarain pour sa lettre très sympa. Pour ce qui est de trouver la cassette d'Imagina, je suis désolé mais j'ignore où se la procurer ! Pour le changement de clavier, l'Amos Compiler ne permet pas la bascule Azerty/Qwerty et inversement, il faut donc recoder la gestion du clavier, bon courage. Secundo, je vais pousser un grand cri, en caractères gras pour que tout le monde puisse bien l'entendre : ***"pitié, n'envoyez plus vos routinettes sur papier, mais sur disquette !"***. C'est pas que je veuille me lancer dans le commerce de disquettes en gros, mais tout simplement, mon boulot me laisse juste le temps de faire mes articles et les sources qui les accompagnent. Si en plus, je dois me taper 100 000 routinettes par mois, je vais craquer...

Enfin, je lance un grand hello à Garçon, qui frôle enfin l'intelligence, en décidant d'acheter un PC..., à JeanJean en lui souhaitant un bon rétablissement, ainsi qu'à Cople (alias "Enfin-Bref"), et au Maître du Monde que j'ai la chance de voir tous les jours, et qui m'enseigne l'art de lire Mon Devenir dans les étoiles en écoutant les Pink-Floyd (t'en veux ?). Voici d'ailleurs, une très belle citation du Master pour les lecteurs d'Amiga Revue : "un homme sans religion, c'est aussi ridicule qu'un poisson sans vélo".

Bon !, en attendant le mois prochain, je vous salue bien bas, et je vous dis, à plu... Au revoir !

Philippe Agnisola ■

```
****************************************************************
' * Nom du source : Julia         *
' * Sous-titre : Traceur de fractale          *
' * CopyRight : Pour Amiga-Revue *
' **************************************************************
'
' Ouverture de l'écran
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Screen Open 0,320,256,32,Lowres
Curs Off : Flash Off : Hide : Cls 0
'
' Les variables
' ~~~~~~~~~~~~~
SCAN_GAUCHE#=-2.0 : SCAN_DROITE#=2.0
SCAN_LARGEUR#=-2.0 : SCAN_HAUTEUR#=2.0
BITMAP_X#=0 : BITMAP_Y#=0
LARGEUR=80 : HAUTEUR=64
ITERA#=15 : BOUND#=30.0
'
A#=-0.1043 : B#=-0.6909999
INVERSE=1 : INSIDE=1 : FACTOR=5
'
' On change la palette
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Proc _PALETTE[1]
'
' C'est parti !!
' ~~~~~~~~~~~~~~~
P                  r                  o                  c
_JULIA_INIT[LARGEUR,HAUTEUR,SCAN_GAUCHE#,SCAN_DROITE#,SCAN_LAR
GEUR#,SCAN_HAUTEUR#,ITERA#,BOUND#,INVERSE,INSIDE,FACTOR,BIT-
MAP_X#,BITMAP_Y#,A#,B#]
'
' On attend ...
' ~~~~~~~~~~~~~
Wait Key
'
' Ciao !
' ~~~~~~
Proc _QUITTER
'
' Procédure qui calcule la Julia
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
P    r    o    c    e    d    u    r    e
_JULIA_INIT[XSS,YSS,SCAN_GAUCHE#,SCAN_DROITE#,SCAN_LARGEUR#,SC
AN_HAUTEUR#,IT,BB#,INV,INS,FAC,DX,DY,CI#,CR#]
          Shared R#,I#,X#,Y#
          '
          ' On calcule la taille de la fractale en fonction
de celle de l'écran
```

```
-----------------------------------------------------------------
DXPP#=(SCAN_DROITE#-SCAN_GAUCHE#)/XSS
        DYPP#=(SCAN_HAUTEUR#-SCAN_LARGEUR#)/YSS
        R#=SCAN_LARGEUR#
        '
        ' On trace ...
        ' -----------
        For XR=0 To XSS
        I#=SCAN_GAUCHE#
        For YR=0 To YSS
        X#=R# : Y#=I#
        B#=X# : M#=Y#
        If INV=1 Then _INVERSE_WORK
        XS#=X#*X# : YS#=Y#*Y#
        Z:
        Y#=X#*Y# : Y#=Y#+Y#-CR# : X#=XS#-YS#-CI#
        XS#=X#*X# : YS#=Y#*Y#
        D#=XS#+YS#
        If Z<IT and D#<BB# Then Inc Z : Goto Z
        If INS=0 Then Ink Z Else _INSIDE_STRUC_WORK[D#,FAC,Z,IT]
        Plot XR+DX,YR+DY
        Z=0
        R#=B# : I#=M#
        I#=I#+DYPP#
        Next YR
        R#=R#+DXPP#
        Next XR
End Proc
'
' Procédures qui structurent et calculent la fractale
' -------------------------------------------------
Procedure _INSIDE_STRUC_WORK[D#,FAC,Z,IT]
        ' Définition de la couleur
        ' ----------------------
        I=FAC*Abs(Ln(D#))
        If Z=IT Then Ink I Else Ink 0
End Proc
'
Procedure _INVERSE_WORK
        Shared R#,I#,X#,Y#
        D#=X#*X#+Y#*Y#
        If D#=0.0 Then R#=100000.0 : X#=R# : I#=R# : Y#=R# Else
R#=R#/D# : X#=R# : I#=I#/D# : Y#=I#
End Proc
'
' Définition de la palette
' ------------------------
Procedure _PALETTE[_TYPE]
        ' Si basse def 320/256 32 couleurs
        ' -------------------------------
        If _TYPE=1
        Palette $0,$101,$202,$303,$404,$505,$606,$707,$808,$909,$A0A,
$B0B,$C0C,$D0D,$E0E,$F0F,$F0F,$E1F,$D2F,$C3F,$B4F,$A5F,$96F,$87F,$78F,$69
F,$5AF,$4BF,$3CF,$2DF,$1EF,$FF
        End If
        '
        ' Si haute def 640/512 16 couleurs
        ' -------------------------------
        If _TYPE=2
        Palette $0,$101,$303,$505,$707,$909,$B0B,$D0D,$F0F,$F2F,$E4F,$E6F
        End If
End Proc
'
' On se casse
' ----------
Procedure _QUITTER
        Default : Edit
End Proc
```

LA ROUTINETTE DU MOIS

Et voici la routinette du mois par Marc Le Douarain (MVTMan) qui transforme une image de 16 couleurs maxi en noir et blanc en 13 lignes !

```
' **********************
' * Effet N&B/Couleur   *
' * pour les images     *
' * Par MVTman - 9/6/93 *
' **********************
'
' On planque l'écran n°0
' ---------------------
Dim C(15) : Screen Close 0 : Auto View Off
'
' Charger une image dans l'écran 0 (16 couleurs maxi
!!! sorry !)
'
--------------------------------------------------------
--------
Load Iff "DF0:Image.Iff",0
If Screen Colour>16 Then Default : Print "Plus de 16
couleurs !!!" : End
'
' Sauvegarder les couleurs dans le tableau C()
' -------------------------------------------
For I=0 To 15 : C(I)=Colour(I) : Next
' Convertir les couleurs en N&B
' ------------------------------
For I=0 To 15
        CT$=Hex$(Colour(I))-"$"
        CR=Val("$"+Left$(CT$,1))                            :
CV=Val("$"+Mid$(CT$,2,1)) : CB=Val("$"+Right$(CT$,1))
        MOY$=Hex$((CR+CV+CB)/3)-"$" : Rem Moyenne des 3
composantes Rouge,Vert,Bleu
        NB=Val("$"+String$(MOY$,3)) : Colour I,NB
Next I
'
View : Auto View On : Wait 20
'
' Remettre les couleurs originelles
' --------------------------------
Fade    5,C(0),C(1),C(2),C(3),C(4),C(5),C(6),C(7),C(8),
C(9),C(10),C(11),C(12),C(13),C(14),C(15)
'
' On attend
' ---------
Repeat : Until Mouse Key<>0 : Fade 1 : Wait 15 : Edit
'

' N.B.:L'Amiga plante sur la ligne Fade quand on veut lui
mettre 32 couleurs
' Please, François arrange-nous ça !
```

LES COMPILS D'AMIGA REVUE



Indispensable à tous les utilisateurs d'Amiga, classées par thèmes : Image 3D, Image 2D, Bureautique, Vidéo et Musique. Les compilations d'Amiga revue présentées en reliure spirale regroupent toutes les rubriques : Dossier, Exercices pratiques, Tests, présentation de logiciels ect. du N°1 au N°40 d'Amiga Revue. Un index clair vous permet de retrouver immédiatement le logiciel x ou y ou l'exercice pratique ainsi que le numéro de parution.

COMPIL N° 1 IMAGE 3D

LES DOSSIERS DE L'IMAGE 3-D

Images : Amiga/VGA la synthèse	AR 21
De la 3D aux stations graphiques	AR 10
Par ici la sortie	AR 30
Arexx sur image	AR 32
La synthèse	AR 33
Le poids des Mo, le choc des photons	AR 31
Un prête pour un rendu : introduction jusqu'a...	AR 33
Un prête pour un rendu : chapitre fin	AR 40

EXERCICES PRATIQUES : LA MODÉLISATION

Tirez la chasse	AR 31
Amiga 2000 : l'odysse de l'espace	AR 32
Garçon !	AR 33
Le grand bleu	AR 34
Tournez manège	AR 35
La petite reine	AR 36
La montre aux trousse	AR 37
Le grand large	AR 38
Le faucheur de marguerites	AR 39
Ma cabane au canada	AR 40

LES LOGICIELS 3D

3ème dimension sur Amiga	AR 11
Sculpt Animate 3D	AR 05
Sculpt Animate 4D	AR 11
Brush 4D	AR 28
L'environnement Sculpt se porte bien	AR 32
Niouzes 3D	AR 32
Visite en avant première	AR 28
DKB Trace : la perle du dompub	AR 30
Les mondes virtuels de Vista	AR 28
Videoscape 2.0	AR 07
CAO 3D	AR 02
Design 3D	AR 10
Modeler 3D	AR 13
Volumm 4D	AR 25
3D Professional	AR 27
3D Professional 2.0	AR 33
Real 3D	AR 33
3D Tools : Prise, main	AR 34
3D Construction	AR 36

EXERCICES PRATIQUE : L'ANIMATION

Ca me fait tournez la terre : chapitre 1 jusqu'a...	AR 32
Ca me fait tournez la terre : chapitre 5	AR 38
N'oublier pas Animation Station	AR 34

COMPIL N° 2 IMAGE 2D

LES LOGICIELS 2D

Deluxe paint II	AR 01
Deluxe paint : le must	AR 03
Deluxe paint III	AR 12
Deluxe paint IV	AR 38
Deluxe paint IV : la couleur.	AR 39
Photon paint	AR 04
Digipaint	AR 06
Digipaint 3	AR 15
Photon paint 2.0	AR 15
Spectracolor Ham-e	AR 40

L'ANIMATION 2D

Deluxe vidéo	AR 01
Deluxe vidéo III	AR 21
The director	AR 07
Amiganime	AR 07
Animagic	AR 14
Elan performer 2.0	AR 30

LES LOGICIELS DE TRAITEMENT D'IMAGES

Imaglink	AR 22
Mixator	AR 24
Adpro	AR 36
Digi-view 4.0	AR 23
Vidi amiga	AR 24
La numérisation	AR 40
Ham-e	AR 37

EXERCICES PRATIQUES 2D

Devoirs de rentrée	AR 26
Créer notre logo	AR 31
Waouh ! la pin-up	AR 38
C'est la fête !	AR 39
De la 3D en 2D	AR 40

LES LOGICIELS PROFESSIONELS

Aegis draw 2000	AR 09
Professional Draw	AR 12
Ultradesign	AR 30
Designworks	AR 40

COMPIL N° 3 BUREAUTIQUE

IPROFESSIONAL PAGE

La pao en couleur	AR 05
La mise en page	AR 27
Realisation d'une page	AR 28
Tableauter avec propage	AR 29
La quadrichromie	AR 30
Les sorties postscript	AR 31

MAXIPLAN

Le tableur qui execel	AR 22
Le calcul d'un emprunt	AR 31
Mis en graph	AR 33
La base de donnees N°1	AR 33
La base de donnees N°2	AR 34
Les macros au menu	AR 35
Programmer les macros	AR 36

LA TYPOGRAPHIE

La typographie de A à Z N°1	AR 27
La typographie de A à Z N°2	AR 28
La typographie de A à Z N°3	AR 29

SUPERBASE

Superbase professional	AR 05
Superbase pro III	AR 13
Les supe-bases de donnees	AR 36
Superbase sur disque dur	AR 37
Superbase suite et fin	AR 38

PUBLISHING PARTNER MASTER

Pagestream V 1.5	AR 12
PPM : Demo minute	AR 30
PPM : Creez notre logo	AR 31
PPM 2.1 : L'âge de raison	AR 38

BUDGET

Personnal finance manager	AR 31
Homanager	AR 39

LE STRAITEMENTS DE TEXTES

Prowrite	AR 03
Wordperfect	AR 04
Excellence	AR 10
Kingwords 2.0	AR 14
Wordworth	AR 36
Pagesetter II	AR 39

COMPIL N° 4 VIDEO

LES DOSSIERS DE LA VIDÉO

Imagination	AR 02
Amiga vidéo premier ! Cinéastes, vidéastes	AR 08
Vao ou la vidéo Assistée par ordinateur	AR 39
Un amiga et un Magétoscope Est-ce	
Suffisant pour cartooner ?	AR 40

LES LOGICIELS ET HARDWARE VIDÉO

Vidéo généric master	AR 12
Vidéo et débats	AR 16
L'incrustation	AR 19
Table de Montage vidéopilot V3i	AR 19
Ca acrtoon : le montage	AR 30
Time code et infrarouge	AR 31
Ca cartoon : That's old folks	AR 31
Vidéo master : le maitre ?	AR 32
Scala, il est terrible !	AR 37
Le ta ndem infernal	AR 37

COMPIL N° 5 MUSIQUE

DOSSIER MUSIQUE

Son amiga : le big bang	AR 03
Sound FX V 1.3 1988 Linel	AR 08
Sound FX V 1.3 : L'art et la manière	AR 09
Aegis audiomaster	AR 10
Le soundtracker 2.4	AR 23
Musique : le sampling	AR 33
Home sweet home	AR 35
Bars and pipes	AR 36
L'éducation musicale	AR 36
Les démon de midi	AR 36
Le son c'est bon	AR 37
La musique en herbe	AR 39
La même longueur d'onde	AR 39

LES LOGICIELS ET HARDWARES

Et midi transport	AR 26
Pro 24 sur amiga	AR 27
Sound tracker	AR 31
Music-master	AR 32
Le maître de musique	AR 37
Protracker 1.1 B	AR 38
Les éditeurs de sons	AR 38

LES LOGICIELS ET HARDWARES

Les composeurs musicaux	AR 02
Tirbo drummer	AR 02
Musiquons sans remords	AR 12
Studio 24	AR 13
Real time sound processor	AR 17
Musique, musique !	AR 22
Perfect sound 3.0	AR 25
Master tracks pro	

BON DE COMMANDE - AMIGA REVUE Service VPC 16, Quai J- B Clément 94140 ALFORTVILLE

Je désire recevoir le(s) Compil(s) d'AMIGA REVUE : je prévois 3 à 4 semaines de délais de livraison

NOM : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code Postal : .... Ville : .... Pays : ....

COMPIL N° 1 ☐	Image 3D -	180 Pages	Prix : 250F	X......Expl
COMPIL N° 2 ☐	Image 2D -	110 Pages	Prix : 150F	X......Expl
COMPIL N° 3 ☐	Bureautique	80 Pages	Prix : 150F	X......Expl
COMPIL N° 4 ☐	Vidéo	60 Pages	Prix : 150F	X......Expl
COMPIL N° 5 ☐	Musique	80 Pages	Prix : 150F	X......Expl

Cochez le(s) numéro(s) commandés

Frais d'envoi forfaitaire France 25 F.*
*Gratuit si commande avant le 30 juin
****sauf DOM TOM, Etranger.**
Frais d'envoi DOM TOM etranger 45F.

Ci-joint un chèque de .... F libellé à l'ordre de Commodore Revue pour les envois en France.
Mandat international de paiement pour les envois à l'étranger

L'INFOGRAPHISTE DU MOIS

Très peu de dessins sur le sujet proposé au mois de janvier nous sont parvenus. Alors les p'tits gars, le sujet ne vous inspirait pas ?

Il est utile de préciser qu'il n'est pas évident de sélectionner un dessin par mois parmis ceux que nous recevons. C'est pour cela qu'un thème est nécessaire afin de vous départager plus équitablement. Une autre chose qu'il faut que vous sachiez, c'est qu'à l'heure ou vous lirez cet article, celui du numéro 65 sera terminé et je commencerai à attaquer le numéro 66. Vos dessins ne peuvent donc finalement être publiés que deux mois après la parution du sujet sur lequel vous devez plancher. Pour qu'il me soit possible de vous interviewer, il faut que vos oeuvres nous parviennent au plus tard le 20 du mois, ce qui n'était malheureusement pas le cas pour les deux dessins de ce mois-ci.

Présentations

Notre sélection de ce mois est l'oeuvre de Claude Gheerbrant et s'intitule "Ski de rando". Il a été réalisé sur un Amiga 2000 avec DPaint en 640x512, 16 couleurs. Ah ! On en fait, de jolis dessins, avec seulement 16 couleurs ! Bravo Claude. Quand on voit ce dessin, on n'a qu'une envie : chausser ses skis et partir rejoindre ces deux accros de la glisse (bien qu'il semblent être dans un couloir d'avalanche...). Claude a poussé le détail jusqu'à dessiner l'ombre des skieurs et a réussi à donner un effet de profondeur, grâce à trois plans bien distincts.

Si vous voulez contacter Claude, voici ses coordonnées :

Claude Gheerbrant
27, rue du Marais
80800 Bussy les Daours
Tél : (16) 22.40.12.90

PROCHAIN SUJET

La rubrique Infographie de ce mois étant consacrée aux liaisons mécaniques, laissez-nous découvrir votre vision des différents systèmes incluant des bielles, pistons et autres rouages. Si vous décidez de créer une anime, c'est encore mieux. Allez, planchez bien ! Les résultats seront publiés dans Amiga Revue numéro 66 (mai 1994).

Comment participer ?

Tous les formats d'écran sont acceptés, quelque soit le nombre de couleurs. Un thème est imposé qui varie de mois en mois, mais vous pouvez joindre à votre participation un ou plusieurs autres dessins dans rapport avec ce thème. Si vous êtes déclaré "Infographiste du mois", ils seront également publiés dans cette page.



INFOGRAPHIE

SPECIAL MÉCANIQUE

Comment réaliser des animations démontrant le fonctionnement de divers systèmes mécaniques comprenant des biélles, des pistons, des arbres à cames, etc. ? C'est ce que je me propose de vous expliquer ce mois-ci.

Nous allons nous diriger davantage vers la création de différentes animations, afin de mettre en pratique toutes les connaissances que vous avez acquises grâce à cette rubrique depuis plus d'un an. Vous aurez sûrement déjà créé de petites bestioles qui gambadent joyeusement sur votre écran, mais il se peut qu'un jour, comme moi, vous soyez amené à travailler sur un projet démontrant le fonctionnement d'une machine.

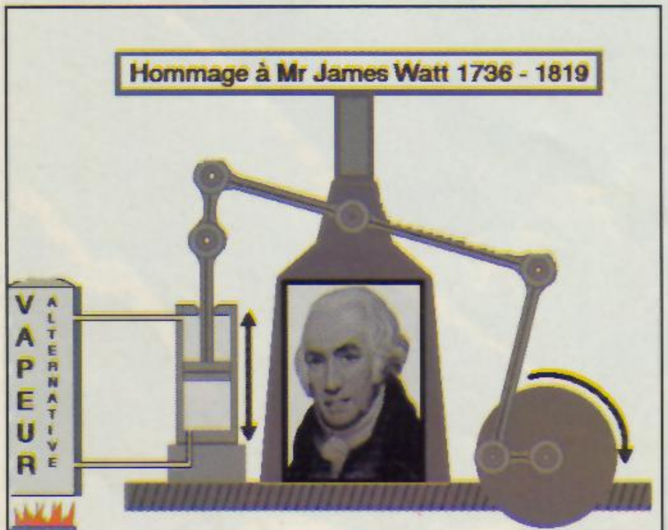
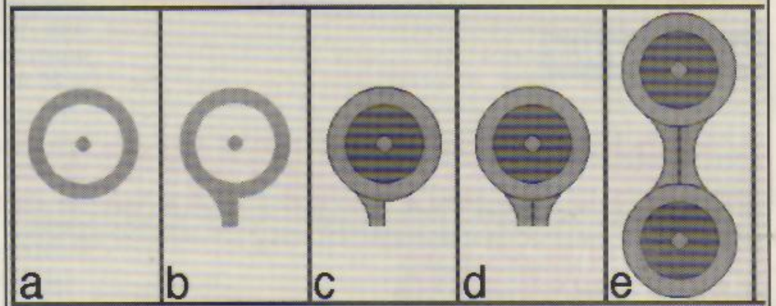
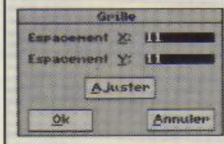


FIGURE 1

Conception d'une bielle :





Utilisez le requester de grille afin de positionner le centre de vos cercles correctement et facilement.

FIGURE 2

Quelques rappels de mécanique

Depuis l'antiquité, l'homme a toujours cherché des mécanismes lui permettant de travailler plus facilement. La plus grande invention fût la roue. Ca semble risible, mais imaginez ce qu'elle a pu apporter à cette époque, ou l'on traînait encore sa femme par les cheveux... Au fil des siècles suivants, les diverses utilisations de la roue n'avaient plus rien à offrir de nouveau. Les mouvements circulaires pouvaient être générés par des moulins à vent, des roues à aubes, entraînées par des animaux (veaux, vaches, cochons et tutti quanti).

Ce n'est qu'au début du XVIIIe siècle que l'on découvrit que la vapeur était une véritable source d'énergie qui devait absolument être domestiquée. Pour cela, il fallait comprendre davantage tout les mécanismes qui permettent de transférer le mouvement (force, résistance, etc.). Les premiers moteurs étaient seulement capable de générer un mouvement alternatif.

Nous sommes en l'an de grâce 1781, au beau milieu d'une salle d'un château écossais. Le seigneur du comté, entouré de toute sa clique de parasites, attend la venue d'un homme qui prétend avoir fait une découverte extraordinaire. Le cardinal du coin a toujours développé une hostilité hors du commun envers les inventeurs qu'il surnomme les suppôts de Satan. C'est alors que M. James Watt est arrivé avec ses bielles sous le bras et sa cafetière dans la main, et s'est exclamé :

– "Permettez-moi de vous soumettre un mécanisme qui, une fois bien apprivoisé, vous permettra de voyager dans quelques siècles à plus de 50 kilomètres/heure, et peut-être même le double...

– Ah oui ? Diantre ! Et une telle locomotion sera entraînée par quels mécanismes ? Un gigantesque moulin à vents je présume ?

– Oh non ! Tout simplement par de la vapeur...

– Argghh ! Sacrilège ! Je m'en doutais ! Le souffle du Diable ! Le crachat d'Armaggedon ! Ce blasphème est impardonnable, et le bûcher ne peut être que ton salut...

– Laissez, laissez, Cardinal. Mon cher James, peux-tu me prouver ce que tu dis ? Parce que, 50 kilomètres/heure... Ha ! Ca semble tout-à-fait inimaginable... Je suis vraiment époustouflé, car tu as réussi à me faire rire. Si tu ne me démontres pas ça tout de suite, je te promets un emploi de bouffon dans mon château".

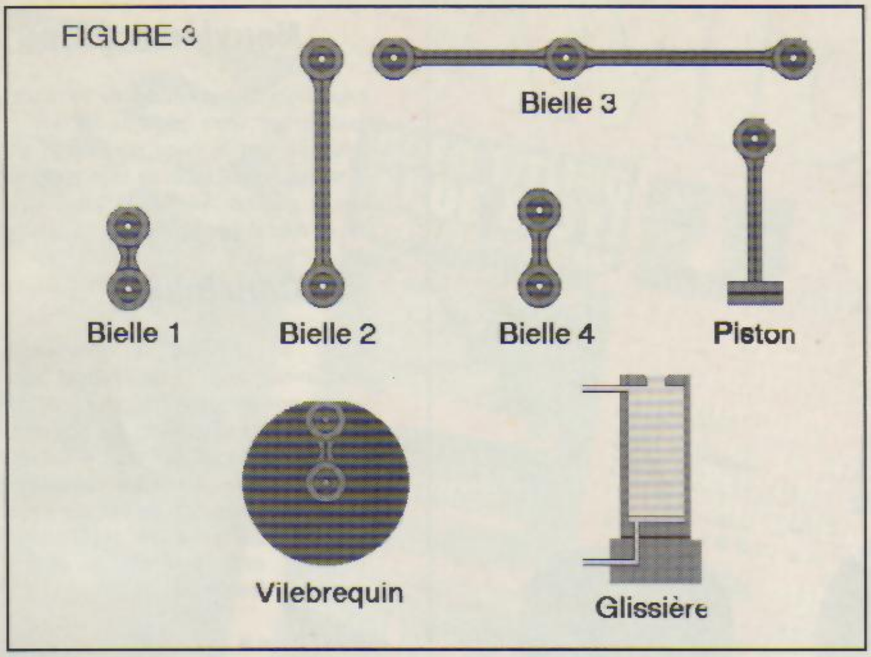
James Watt sortit alors son Mecano et fit chauffer sa cafetière. Devant les yeux ahuris des convives, l'ancêtre de nos moteurs se mit à fonctionner. Miracle ! Le mouvement alternatif entrainaît un mouvement circulaire !

Le seigneur s'exclama aussitôt :

– "Formidable ! Je veux que tout les savants de mon comté travaillent avec Monsieur Watt. Il faut que cet hybride de machine devienne mon carrosse d'ici la fin de l'année et que l'on transforme mon parcours de cricket en piste d'essai. Bravo, Monsieur Watt, votre machine est une véritable révolution !".

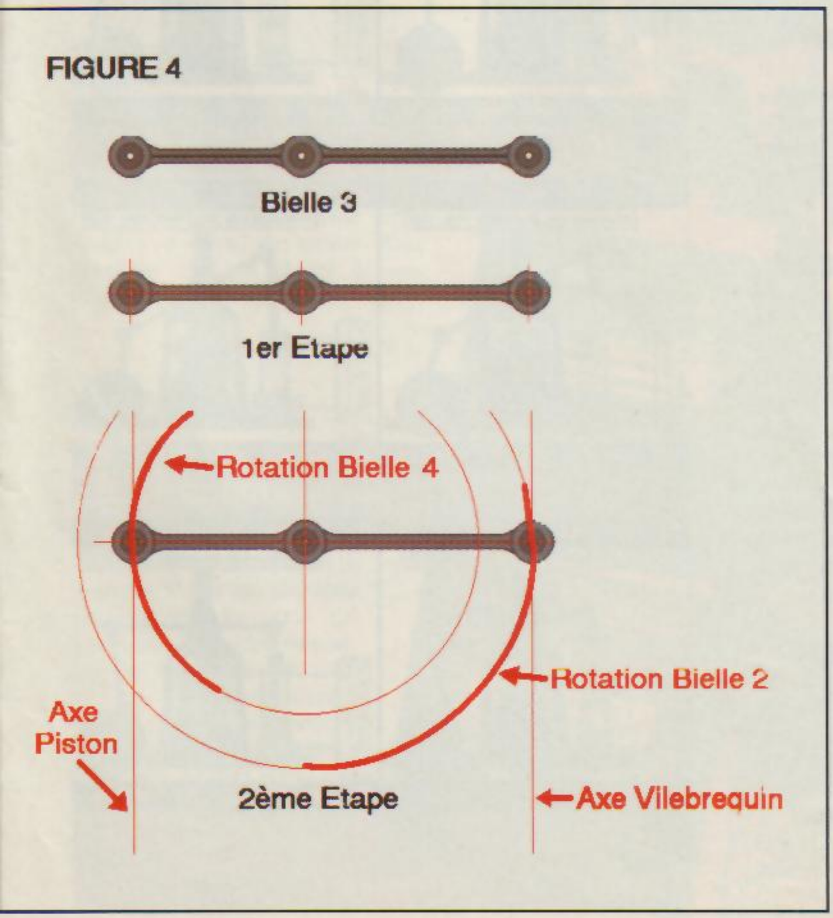
Le salaire de vapeur

Nous allons donc nous intéresser à tous ces systèmes qui permettent de géné-



rer différents mouvements. James Watt (1736-1819) a mis au point le premier moteur à vapeur en combinant un piston, une bielle, un bras pivotant, une seconde bielle et un vilebrequin (cf. figure 1) et y apporta de nombreuses améliorations, comme l'action alternative sur les 2 faces du piston. L'animation semble à priori assez simple à réaliser, mais vous remarquerez rapidement qu'il faut être extrêmement minutieux lors de sa conception.

A l'école, on nous assommait de cours théoriques et de formules qui devenaient à la longue assez rébarbatives. En ce qui concerne notre étude, nous n'irons pas lorgner dans les cosinus et autres tangentes sous leur forme mathématique, mais nous serons néanmoins obligés de les dessiner pour y retrouver nos repères. Vous remarquerez qu'en animant ces divers mécanismes, on éprouve réellement le désir de comprendre comment ça marche.



Allons-y

Nous allons essayer de travailler en haute résolution (640x512, 16 couleurs) mais vous vous devez de choisir 320 X 256 si vous possédez une petite configuration :

Prologue

Définissez un dégradé du noir au blanc et une couleur rouge, en deuxième position par exemple, qui nous servira à dessiner les axes de rotation et de symétrie.

Première étape

Nous devons commencer par dessiner une bielle (cf. figure 2). Appelez le requester de grille (bouton droit de la souris sur l'outil grille) donnez une valeur de 11 à X et Y (chiffre impair afin qu'un seul pixel détermine le centre). Tracez un petit cercle vide de 2 pas de grille avec un pinceau moyen et faites un point au centre de ce cercle. Désactivez la grille. Les 4 autres étapes comportent les options détourage (touche "o") et surtout les inversions selon X et Y (touches "x" et "y").

Deuxième étape

Il est nécessaire de créer et de disposer toutes les brosses sur notre page de brouillon (cf. figure 3).

Troisième étape

Pour ce genre d'animation, et pour celles que vous inventerez ultérieurement, il est nécessaire de faire un croquis sur papier afin de définir les axes sur lesquels doivent s'opérer les rotations et autres translations. Prenez la bielle 3 et dessinez en rouge son axe de

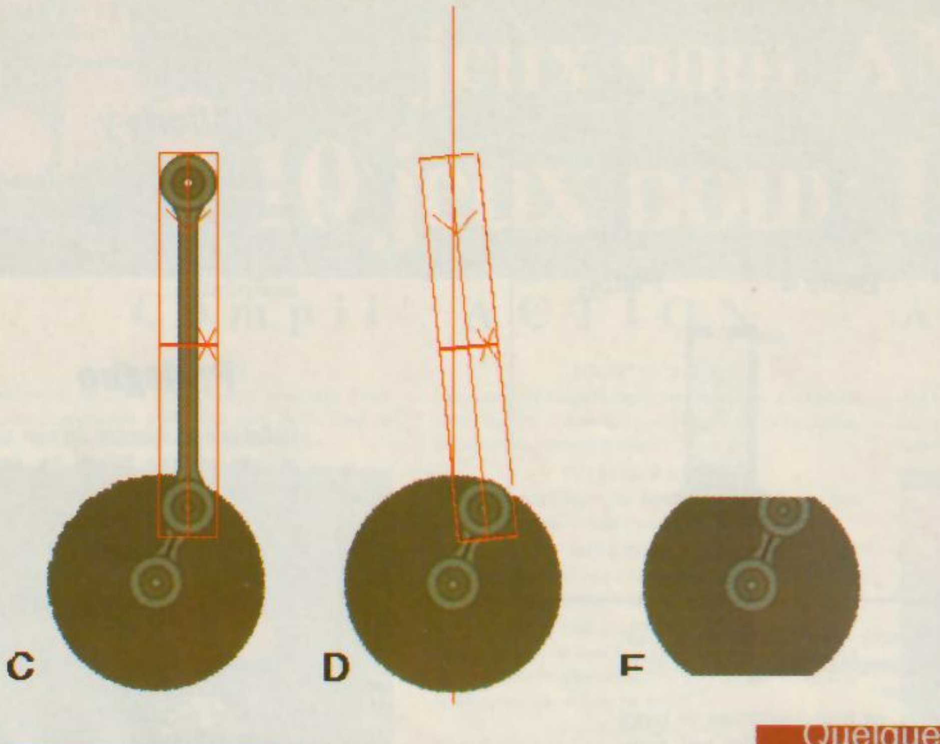
QUELQUES DÉFINITIONS

• Une bielle : c'est en général une barre métallique qui relie deux pièces mobiles et qui sert à transmettre ou à transformer un mouvement. Dans le système bielle/manivelle, la bielle ayant un mouvement circulaire, entraîne un mouvement alternatif et vice-versa.

• Un vilebrequin : c'est la pièce qui sert à faire la liaison entre le mouvement circulaire et alternatif. Elle est constituée de 2 axes distants et parallèles.

• Une glissière : c'est une pièce qui sert à guider dans son mouvement une autre pièce mobile (elle guide ici la bielle par l'intermédiaire du corps du piston).

FIGURE 5



symétrie et tous les repères nous permettant de définir les mouvements que les autres bielles vont avoir par rapport à elle (cf. figure 4). Une fois fait, il ne faut garder que les axes : grâce au pochoir, protégez la couleur rouge et effacez le reste de l'image. Prenez les axes en brosse et sauvez-les.

Quatrième étape

Nous pouvons maintenant commencer notre animation. Dans un premier temps, nous allons nous occuper du mouvement circulaire de la première bielle (celle attachée à la roue qui forme le vilebrequin). Prenez le vilebrequin en brosse et placez le point de saisie bien en son centre. Définissez 16 cadres, positionnez votre brosse en bas et à droite de votre page et appelez le requester de déplacement. Donnez les valeurs suivantes : nombre de cadres = 16, angle Z = 360, option cyclique activée. Grâce au pochoir, protégez toutes les couleurs sauf le rouge et la couleur 0 (ici, le blanc) et créez l'axe vertical du vilebrequin sur tous les cadres.

Cinquième étape

C'est la plus importante (cf. figure 5). Allez à l'image numéro 2 et désactivez le pochoir. Prenez la bielle 2 en brosse, en la saisissant bien sur les bords. Placez le point de saisie au centre de l'axe où doit s'effectuer la rotation de la brosse. Appelez l'option perspective (touche "Enter"). Placez la bielle et, grâce à la touche "1", amenez la rotation de la brosse sur Z jusqu'à ce que son axe vertical coupe l'axe du vilebrequin.

Sixième étape

Appelez la brosse où figurent tous les axes, réactivez le pochoir et placez la brosse sur tous les cadres (confondez les deux axes de symétrie du vilebrequin).

Septième étape

Il ne vous reste plus qu'à répéter la procédure de la cinquième étape, afin de placer la bielle 2 par rapport au vilebrequin où elle est attachée et également par rapport à la trajectoire tracée par la bielle 3 (cf. figure 4). D'image en image, vous devrez positionner manuellement la bielle; Pour retrouver sa position originale, appuyez sur la touche "3" du pavé numérique.

Huitième étape

Nous devons maintenant animer la bielle 3. C'est toujours la même procédure que pour la cinquième étape qu'il faut appliquer. Ceci sera également vrai pour la bielle 4 et le piston. Si vous avez bien assimilé l'étape 5, l'animation de tels mécanismes n'aura plus de secret pour vous.

Neuvième étape

Copiez ensuite une image de votre animation sur votre page de réserve et dessinez tout le reste de l'image qui n'est pas animé. Afin de bien positionner la glissière, vérifiez le début et la fin de course de votre piston.

Conclusion

Avant de concevoir un mécanisme quelconque, vous devez d'abord faire un croquis sur papier, c'est inévitable. Vous pourrez déterminer les différents axes de rotation et de symétrie des différentes pièces. De telles animations demandent beaucoup de minutie avant d'être réalisées. Nous continuerons donc le mois prochain à étudier d'autres mécanismes.

Olivier Duval ■

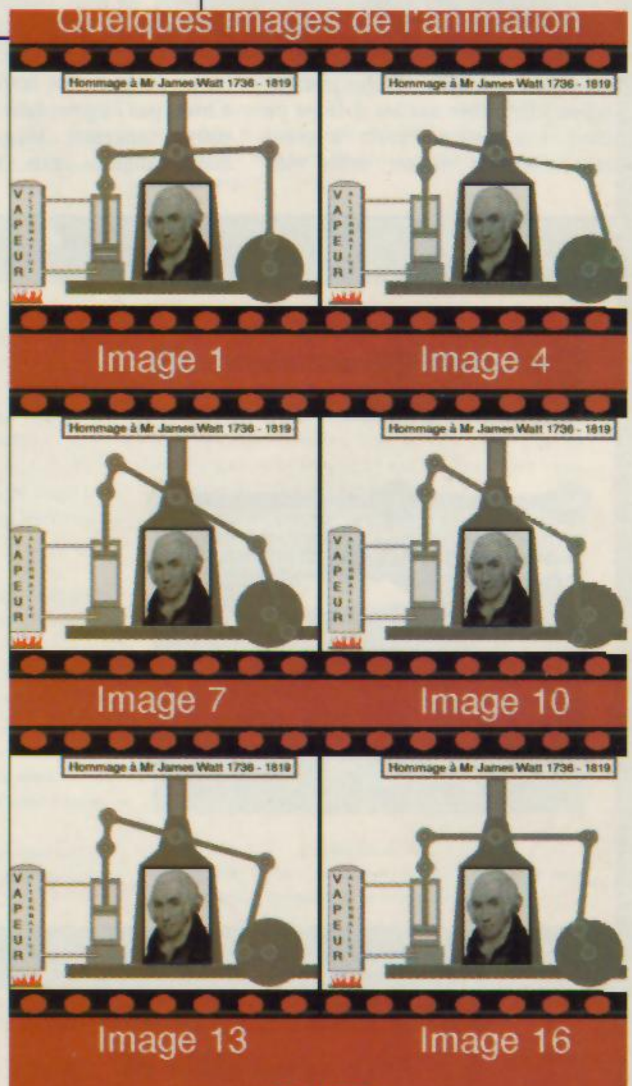


FIGURE 6

LE COIN DES DÉBUTANTS

SON

Voici la seconde partie de l'étude consacrée au "sampling". Décidément, mes rubriques de ce mois-ci vont être très "digitalisation" et j'espère bien que les informations que je vais vous donner ici vous permettront de mieux vous y retrouver.

Que vous travailliez en 8, 12, 14 ou bien 16 bits, la technique mise en oeuvre restera rigoureusement la même, tout du moins dans son concept et seuls les résultats différeront les uns des autres, qualitativement parlant, partant du principe que, plus vous travaillerez "pointu" (en 14 ou 16 bits), plus les matériels (hard et soft) mis en oeuvre seront plus complets, plus puissants et donc infiniment plus performants.

Il n'y a pas de secret : plus on monte en qualité, plus on s'adresse, de fait, à des utilisateurs avertis et/ou professionnels et plus les performances doivent donc être grandes.

Sur notre machine, il existe, nous l'avons vu le mois dernier, un grand nombre de "digitaliseurs" en 8 bits (le meilleur actuellement étant à mon sens le "DSS8+" de GVP/CIS), une seule carte 12 bits (Sunrize AD1012) et, depuis peu, quatre cartes 16 bits (Sunrize "AD516", Xanadu "ADC16", Macro System "Toccata" et Digital Audio Designs "Wavetools") en attendant l'apparition d'une cinquième, apparemment connectable directement au port "PCMCIA" (donc pour les A1200 ?), la GVP "DSS16" que diffusera évidemment chez nous CIS et dont j'aurais sans aucun doute bientôt l'occasion de vous reparler ici...

C'est de la qualité des composants de ces interfaces que va dépendre celle de l'enregistrement numérique proprement dit, et je vous propose de nous occuper plus particulièrement des programmes de gestion de ces différents périphériques.

Le mois dernier, j'avais utilisé la comparaison avec la "définition" d'une image pour illustrer le concept de "définition" d'un son : plus on monte en "bits", plus le "grain" sera fin...

Venons-en maintenant à la notion de "fréquence d'échantillonnage", celle qui se traduit, dans les systèmes haut de gamme, par les fameux "44.1 kHz".

On repart vers la comparaison avec l'image, mais animée, cette fois...

Où Charlot entre en scène

Vous savez évidemment que le cinéma et la télévision, profitant du phénomène de la "persistance rétinienne", alors qu'elles nous diffusent, en fait, des suites d'images fixes, nous donnent l'illusion qu'elles sont pourtant parfaitement animées...

Le seuil où cette suite d'images fixes, grâce à la persistance rétinienne, se fond en une suite animée fluide est de 24 images par seconde pour le cinéma et de 25 ou même 30 pour la télévision en raison de problèmes annexes de scintillement spécifiques à ce mode de restitution des images.

En dessous de ce seuil, 18 images/seconde, par exemple, vous voilà avec "Charlot" ou les actualités sautillantes du début du siècle.

D'un autre côté, vous pouvez avoir aussi beaucoup plus d'images par seconde et certains films scientifiques mettent même en oeuvre, pour ce faire, des caméras spéciales ultra-rapides qui permettent les extrêmes ralentis : la course d'un athlète pour étudier le mouvement des muscles lors de l'effort ou, plus récemment, l'analyse de l'impact d'un wagon de TGV contre un obstacle.

Dans le domaine qui nous occupe, c'est-à-dire l'enregistrement du son, le processus est, encore une fois, très similaire : la valeur 44.1 kHz (ou 44 100 Hertz) signifie qu'on "filme" le son 44 100 fois par seconde, chaque "image" étant, en fait, un "échantillon" de ce son, d'où le terme.

Plus vous descendez dans cette échelle de valeurs, moins votre son sera pur (comme Charlot, mais en nettement moins drôle, si vous voyez ce que je veux dire !), vous comprenez maintenant pourquoi, j'espère...

On récapitule : les "bits" concernent donc la finesse et les "Hz" le nombre d'échantillons mis en oeuvre. Attention, ne confondez pas cette notion avec celle de la "bande passante", elle aussi exprimée en "kHz", et qui est relative, elle, aux limites basse et haute de la restitution sonore d'un amplificateur ou bien d'un baffle : 20 Hz correspond ici à une valeur de fréquence extrêmement grave et 30 kHz à une fréquence extrêmement haute : plus votre matériel aura une bande passante large, plus vous pouvez vous attendre à obtenir un confort d'écoute satisfaisant puisque vous éliminerez, de fait, les risques de saturation, de distorsion, bref de dénaturation de votre son.

En fait, la norme dite "broadcast", c'est-à-dire le minimum exigible pour prétendre à une qualité "professionnelle" et de 32 kHz mais, les "Compact Disks" laser ayant adopté, définitivement semble-t-il, la norme 44.1 kHz, c'est cette dernière qui domine maintenant l'enregistrement numérique, certains systèmes permettant d'aller même jusqu'à 48 kHz !

Et un p'tit coup de rabot électronique, un !

Bon, c'est bien beau d'avoir un bel échantillon 16 bits, 44.1 kHz et tout et tout, mais qu'est-ce qu'on va bien pouvoir en faire, maintenant ?

Deux options s'offrent à vous : soit vous l'utilisez tel quel, brut, un solo de guitare électrique, par exemple, et vous l'intégrerez en tant que piste "audio" dans votre séquenceur préféré, soit vous allez le bricoler un petit peu.

Vous allez pouvoir, par exemple, filer un p'tit coup de rabot électronique à votre son, histoire de l'écrêter un peu, et puis, pendant qu'on y est, il y a cette fausse note, là, que vous allez couper et remplacer par ce petit bout repris ici et cloné, un peu comme vous le faîtes avec votre bon vieux traitement de texte des familles.

Vous allez aussi pouvoir faire "boucler" votre échantillon sur lui-même afin qu'il sonne indéfiniment, etc...

Vous n'imaginez pas tout ce qu'il vous est possible de faire, pourvu que vous possédiez les outils adéquats !

Le mois prochain, je vous parlerai de tout ceci et, notamment, des fameux DSP (Digital Signal Processing - Traitement Numérique de Signal) dont se gargarisent nombre de prétendus spécialistes, ce qui nous permettra ensuite d'aborder dignement (et constructivement !), dans de prochaines chroniques, l'intéressant problème des processeurs d'effets en temps réel.

Antoine Occhipinti ■

SON

HOME MIDI STUDIO PRATIQUE

En débutant ma série d'articles sur la "digitalisation", je vous avoue que je ne m'attendais pas à devoir m'étendre autant sur ce (passionnant !) sujet, croyant, naïvement, que le monde du MIDI était autrement plus vaste. Je me dois de réviser ce point de vue tant les récents progrès en matière d'enregistrement et de traitement numérique du son on été importants ces derniers temps, particulièrement dans l'environnement direct de notre chère machine.

Samplitudement vôtre...

En fait, ce qui nous manque encore cruellement, en solution interne, c'est une carte de type "S1100" qui permettrait de décliner chromatiquement un son préalablement échantillonné comme le fait, après tout pas si mal, notre belle "Paula".

Je sais, les Amiga "AAA" pointent, paraît-il, le bout de leur nez, mais comme nous sommes encore très très nombreux à travailler encore avec des machines dites de "première génération", c'est-à-dire essentiellement "non AGA" (et je sais de quoi je parle puisque je m'obstine à bosser sur mon bon vieux A2000/68030 "Black Line" !), nous nous trouvons donc dans ce cas...

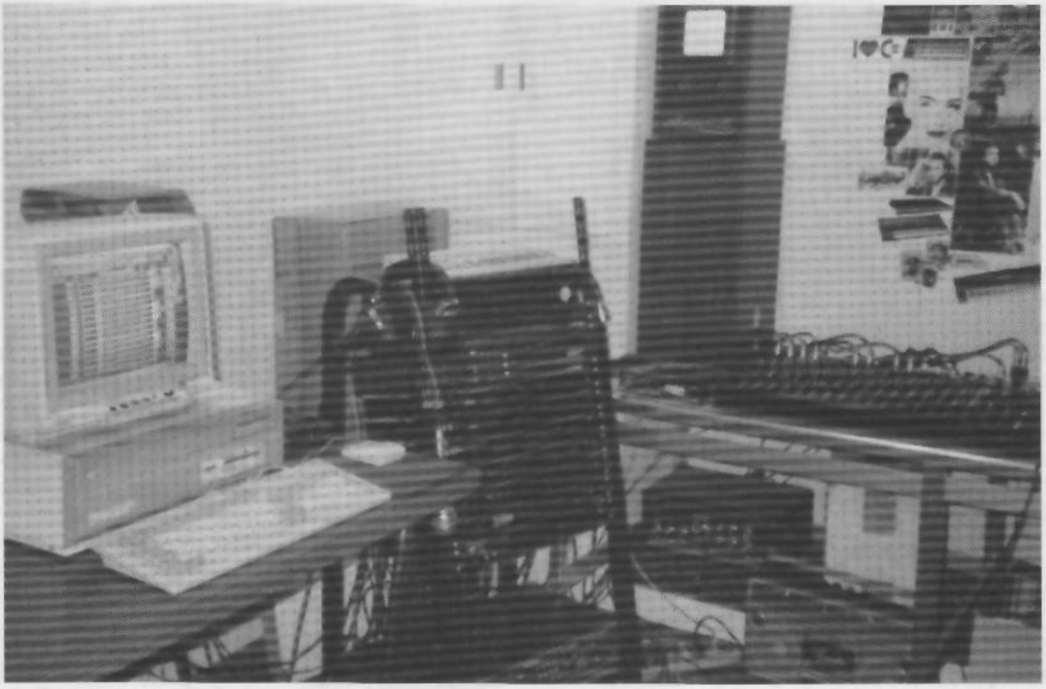
Je vous ai indiqué ici même, le mois dernier, comment améliorer, pour pouvoir mieux les exploiter ensuite, les capacités de numérisation de ce composant sonore. J'espère, d'autre part, que vous saurez mettre à profit mon test à propos de "Samplitude" (voir rubrique test), lequel vous permettra, comme vous le verrez, d'optimiser encore, et d'une manière très significative, ses capacités.

Il est beau mon 8 bits, il est beau !

En complément à cet article, voici donc une série de trucs et astuces pour les utilisateurs qui ne possèdent d'autres échantillonneurs que ceux en 8 bits destinés à Paula, c'est-à-dire toutes celles et ceux qui bossent simplement avec leur Amiga de base, et ils sont nombreux, je le sais !

Sachez que vous pouvez utiliser Samplitude (Junior ?) avec votre bon vieux digitaliseur 8 bits préféré : AudioMaster et PerfectSound sont même reconnus par le programme, mais ça marche également avec les autres, tels Home Music Kit ou DSS8+...

Vous pourrez, comme dans ce dernier, accéder alors au réglage du gain d'entrée, c'est-à-dire en aval de la source sonore, ce qui vous permettra d'éliminer tous risques de saturation et donc de détérioration de votre son lors de l'échantillonnage proprement dit. Vous pourrez encore désactiver le filtre de Paula et gagner encore considérablement en finesse, notamment dans la restitution des aigus. Étant donné que Samplitude permet de transcoder une résolution en une autre et vice versa, n'hésitez jamais à convertir votre échantillon 8 bits en 16 bits (même si vous n'avez aucun moyen d'en goûter la qualité, hélas !) car vous y gagnerez alors en résolution d'affichage (édition en Mode "HiFi") pour le couper, le coller, l'inverser, bref, le bricoler avec une très grande précision, quitte à le reconvertir ensuite en... 8 bits une fois cette très délicate opération terminée ! Au moyen de la "Play List", vous pourrez ensuite faire jouer vos échantillons selon un montage voulu, sachant toutefois que, contrairement à ce que vous pouvez faire avec un "sampler" externe, vous ne disposerez jamais que des quatre voix internes de l'Amiga, et cela même si cette "Play List" contient une bonne quarantaine d'échantillons : vous ne pourrez matériellement n'en faire sonner simultanément que quatre parmi cette quarantaine !



Bars & Pipons un peu

Continuons ensemble l'inventaire des outils et accessoires disponibles sur Bars&Pipes, inventaire commencé ici le mois dernier...

• Multi-Média kit

ARexx (Accessoire) : comme son nom l'indique, il s'agit d'un set complet de commandes ARexx destinées à permettre l'utilisation des capacités du programme sans qu'il soit évidemment nécessaire de charger ce dernier.

Bars&Pipes Midi Player (Programme) : permet de jouer des ".song" Bars& Pipes (Attention : format particulier, voir ci-dessous) sans avoir à le charger. C'est ce programme qui permet l'utilisation de commandes ARexx.

Bars&Pipes Midi Recorder (Outil) : permet de sauvegarder vos ".songs" en un format exploitable par ARexx et (surtout !) le Bars&Pipes Midi Player.

Cue Card (Outil) : préfiguration des outils dédiés "Multimédia", comme le "player" Scala, par exemple, que l'on trouve maintenant dans Bars&Pipes Pro version 2.0, Cue Card déclenche, à partir d'événements Midi précis, des commandes ARexx et autres macrocommandes permettant de démarrer des séquences animées, vidéo et/ou autres, le tout, évidemment, en parfait repérage synchronisé et "Time-Codé" (SMPTE 24-25-30 images/seconde)...
Bien entendu, 128 événements Midi différents peuvent ainsi être exploités sur une ou plusieurs pistes !

SMoose (Accessoire) : convertit vos fichiers SMUS (Sonix ou Deluxe Music Construction Set) au format Bars& Pipes et, prétend la notice, vice versa. Alors, si ça fonctionne effectivement parfaitement dans le sens DMCS vers B&P, moi, je n'ai jamais réussi à le faire dans le sens B&P vers SMUS, histoire d'éditer une ".song" dans DMCS, par exemple... Quelque chose a dû sans doute m'échapper, non ?

• Internal sound kit

Amigophone (Outil) : je vous en avais déjà touché un mot le mois dernier, mais j'y reviens ce mois-ci en détail car, à mon avis, il s'agit ici de l'un des plus précieux outils de l'environnement de Bars&Pipes et il est d'autant plus intéressant de vous en reparler maintenant puisqu'il vous permettra d'utiliser les capacités sonores internes de votre Amiga.
Quand je vous disais que mes chroniques de ce mois étaient décidément placées sous le signe de l'échantillonnage !...

Amigophone est, en fait, un "player" d'échantillons (8 bits only !) au format (impératif !) IFF8SVX sur 1, 3 ou 5 octaves : à vous donc la possibilité de charger des échantillons, chromatiques ou non (1 par Amigophone), et de les mettre en oeuvre dans ce qui sera donc devenu une piste audio et non plus Midi. Pratiquement toutes mes ".song" contiennent au moins un Amigophone avec un son d'"ElecBass" que je me suis bricolé dans AudioMaster...

Je le tiens à votre disposition !

Transferts

Mieux, en utilisant un "tracker" à capacités Midi (Octamed, par exemple) et en assignant pour chaque "sample" (RAW) un canal Midi différent, il vous sera possible, en connectant deux Amiga entre eux via Midi, de transférer vos ".mod", désassemblés en quelque sorte, dans Bars&Pipes qui, je vous le rappelle, est capable de recevoir simultanément des messages Midi sur les 16 canaux.

Admettons que votre ".mod" s'est réparti justement sur 16 canaux (mais j'en ai rencontré des plus importants, auquel cas il vous faudra simplement procéder en deux étapes), il vous suffit de convertir ensuite vos "samples" RAW en IFF8SVX et de les charger dans 16 Amigophones différents pour retrouver alors l'intégralité sonore de votre ".mod", constituée, rappelez-vous, de un ou plusieurs groupes de 4 "samples" jouant simultanément.

Vous pouvez ensuite faire interpréter certaines de ces pistes par un instrument Midi et là, j'espère que vous aurez suivi mes conseils du mois dernier et que le "sample" utilisé aura bien été échantillonné sur une base "C/Do", sinon, bonjour les surprises !...

J'ai pu réussir, grâce à ce procédé, des conversions vraiment sympas ! Pendant que j'y suis, je vous signale (au cas où vous ne vous en seriez pas encore aperçus !) que la plupart des "trackers" utilisent un comptage temporel particulier qui ne fait pas appel aux traditionnelles mesures de Tempo et vous risquez d'obtenir, dans le cas d'un transfert effectué comme indiqué un peu plus haut, une suite d'événements Midi qui, bien qu'ils sonnent en parfaite synchro les uns par rapport aux autres, seront situés n'importe où, relativement aux mesures et temps.

On ne peut pas "quantiser" de telles pistes sans obtenir malheureusement un résultat catastrophique et la seule solution, puisqu'il n'existe pas encore de table de Tempo (mais je vous en prépare une !), c'est de passer votre ".mod" dans ProTracker qui, lui, s'il n'est pas implémenté Midi, indique clairement le Tempo. Harmonisez celui-ci avec le Tempo général de Bars&Pipes et procédez au transfert : même si vous n'avez pas déclenché à temps, il vous sera toujours possible de décaler ultérieurement pour que tout soit convenablement affiché dans les éditeurs de piste.

Spare Keys (Outil) : je vous en ai longuement parlé le mois dernier... A coupler cependant avec les outils Harmony Generator, Counterpoint ou, encore mieux, Triad : vous m'en direz des nouvelles, croyez-moi !...

En complément, vous trouverez dans ce bien intéressant pack environ 80 sons, compatibles bien sûr avec Amigophone, ce qui constituera à peu de frais (440F le tout !), l'embryon d'une merveilleuse collection d'échantillons dont vous saurez, j'en suis convaincu, tirer profit !

Je vous quitte en vous rappelant que je sais lire le français (j'ai fait d'assez longues études pour cela, d'ailleurs...) et même un peu l'anglais : n'hésitez donc pas à m'écrire pour me poser vos questions ou me communiquer vos propres trucs et astuces et, selon la formule consacrée, le journal fera suivre...

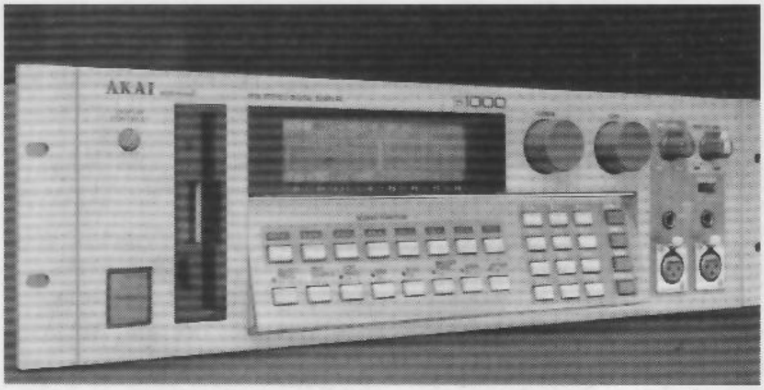
Antoine Occhipinti ■

SON

OLDIES BUT GOODIES

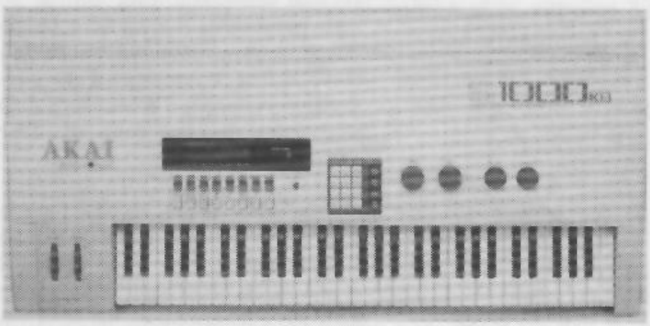
AKAI S700, S900, S950, S1000, S1100

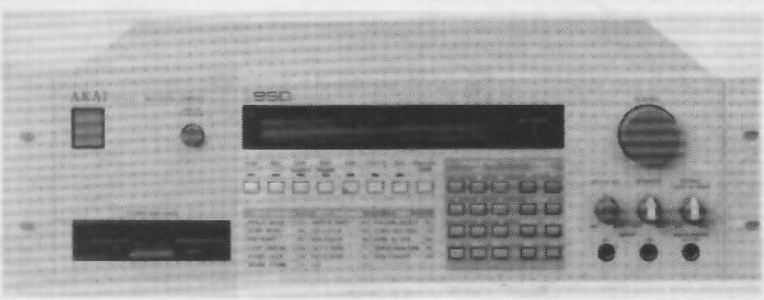
Tous les mois vous pouvez trouver dans cette rubrique un banc d'essai consacré à des modèles de synthés et/ou d'expandeurs déjà anciens, et donc disponibles seulement sur le marché de l'occasion, (souvent à des prix très attractifs !) et qui contiennent des sons très sympathiques.



En son temps, le S900 de Akaï aura été une véritable bombe dans le petit monde de la musique Midi puisque, sous un encombrement (et un prix !) réduit(s), cet appareil permettait enfin à tout un chacun d'accéder à la technologie du sampling, jusqu'alors réservé aux "pros" argentés !
Une petite parenthèse ici pour renvoyer celles et ceux pour qui le mot "sampling" n'évoque, et encore très vaguement (!), que le nom d'une actrice britannique, mariée à un compositeur français de musique électronique, et prénommée Charlotte (!) et qui voudraient en savoir plus, à mes "Coin des Débutants" du mois de février dernier et celui de ce mois-ci qui sont entièrement consacrés à cette épineuse (et pertinente) question...

Bien sûr, me direz-vous, il ne s'agissait alors que d'un sampling en 12 bits et, qui plus est, terrifiquement court puisque vous ne pouviez obtenir qu'une petite minute d'échantillonnage au maximum : une misère, compte tenu des prouesses actuelles !
En fait, plutôt que d'un "enregistreur numérique" proprement dit, il vaut mieux parler ici d'un réel "échantillonneur" en ce sens qu'il ne permet la numérisation que de courts extraits sonores, lesquels, comme vous le faites depuis belle lurette avec vos échantillons IFF 8SVX (8 bits) sur votre Amiga, pourront ensuite être déclinés chromatiquement, c'est-à-dire sur plusieurs octaves, afin que vous puissiez en jouer ensuite, via un clavier MIDI, comme si vous utilisiez un synthé "normal".





Un damné succès pour ces succédanés...

Devant le succès rencontré par la bête et afin de contrecarrer une dynamique concurrence (Yamaha "TX16W" - 3000/3500F - ou bien Roland "S220" - 2000/2500F -, entre autres !), Akaï s'est empressé de proposer successivement de multiples déclinaisons de son modèle de base.
Qu'il s'agisse de versions avec clavier et/ou avec disque dur, vous avez véritablement l'embarras du choix, ceci d'autant plus que les prix sont, eux aussi, de divers ordres...

Voici les principales caractéristiques de ces appareils et un prix indicatif sur le marché de l'occasion :

- S900 : Mono, Digit en 12 bits, 40 kHz maxi, 8 voix, disk DSDD. Prix : de 4500 à 5000F (Exigez la doc et des sons à votre vendeur !)

- S700 : Mono, 12 bits, 40 kHz, 6 voix, disk DSDD. Prix : de 2500 à 3000F.

- S950 : Mono, 12 bits (possibilité d'atteindre 16 bits via la carte Marion Systems), 48 kHz, 8 voix, disk FDHD (option disque dur). Prix : de 6000 à 7000F.

- S1000 : Stéréo, 16 bits, 44.1 kHz, 16 voix, disk FDHD, option disque dur (S1000HD), interface SCSI, interface numérique AES-EBU. Prix : de 7000 à 8000F.

- S1100 : Stéréo, 16 bits, 48 kHz maxi, 16 voix, DSP, possibilité de Direct-to-Disk, disk FDHD, interface SCSI, interface numérique AES-EBU. Prix : de 8500 à 10000F.

Autant vous dire tout de suite que, si vous trouvez soudain les sons de votre Amiga préféré un peu "just", sachez que vous pouvez obtenir sinon très largement mieux (S1000/S1100), tout au moins "'achtement bien mieux" avec ne

serait-ce que les premiers des modèles présentés ci-dessus !

Après tout, les appareils 12 bits ne sont rien d'autre, finalement, que des "Paula" améliorés et il ne vous sera donc pas bien difficile de les mettre rapidement en oeuvre, surtout si vous êtes un crack du "Tracker" !
Amusez-vous, par exemple, à reconstituer avec des "samples" 12 bits ainsi optimisés, vos meilleurs modules...

Le mois prochain, nous nous occuperons, en liaison avec l'étude consacrée au DSP, des processeurs multi-effets.

Antoine Occhipinti ■



• Annoncées par notre confrère d'outre-Manche Amiga Format dans son numéro de Février, deux nouvelles cartes 16 bits devraient être arrivées sur notre beau rivage au moment où vous lirez ces lignes. Avant de les tester pour vous très prochainement, je vous livre ici déjà leurs principales caractéristiques :
Toccata (Macro System) - 4 entrées stéréo, vraisemblablement une sortie stéréo, digitalise en 8 ou 16 bits et fonctionne particulièrement bien avec "Samplitude", l'excellent programme testé quelque part ailleurs dans ce numéro.
Wave Tools (Digital Audio Designs) - Apparemment, cette carte de petit format semble permettre essentiellement l'enregistrement (puis la restitution !) en "Direct-to-Disk". Aucune indication quant au nombre d'entrées/sorties ni de celui des pistes... Bref, tout ça n'est pas très clair et, en fait, pour ne rien vous cacher, j'ai quand même la furieuse impression que mon confrère testeur britton n'a pas eu du tout cette carte en main ou alors qu'il s'agissait d'une Bêta-bêta version... En tout cas, ne le répétez à personne, hein !

• Un compresseur, ça vous stimule un son un peu faiblard pour le mettre en valeur par rapport aux "gros" sons, tout en vous donnant l'impression que le tout est joué un poil plus fort... Vous imaginez donc combien ces appareils peuvent vous rendre heureux ! Behringer, constructeur dont la réputation n'est plus à faire (il est réputé pour sa réputation, comme dirait l'autre !), vous propose son nouveau modèle, l'Autocom MDX 1000 qui fait ça comme un chef (et en stéréo, s'il vous plaît !) pour moins de 2000F ! Ce serait criminel de vous en priver, non ?

• Nouveau modèle d'échantillonneur 16 bits chez Roland : le S-760 qui est le digne successeur des S-750 et S-770. Pour environ 12500F, l'engin (d'un encombrement réduit puisqu'il n'occupe qu'un rack d'une unité) vous offre quatre sorties audio, quatre sorties numériques, un port SCSI et est livré avec 2 Mo, extensibles à 32Mo. C'est, à mon humble avis, la seule véritable alternative aux Akaï S1100 (et plus) et autres cartes 16 bits existant sur Amiga...

• Les 26, 27 et 28 Mars prochains, à la Grande Halle de la Villette, Porte de Pantin, se déroulera le premier Salon "Guitar-MidiMusic-Drums Show" ! Je ne sais pas si nous aurons le plaisir de nous y rencontrer (car j'y serai, bon sang !), mais je vous engage à vous y rendre en nombre car vous pourrez y découvrir "en grandeur réelle" les appareils que je vous présente ici mois après mois !
N'hésitez surtout pas à vous faire faire une démonstration : les exposants sont tous là pour ça !
Réservations et/ou Renseignements : (1) 40.36.73.73 ou (1) 46.03.60.60.

Tonton Antoine

LE SON DANS LE DOMAINE PUBLIC

Ce mois-ci, nous continuons l'analyse de la Collection de Fred Fish (Part 6)

NB : ces disquettes contiennent évidemment d'autres programmes utiles mais nous ne mentionnerons ici que ceux concernant notre sujet.

N°755 : OctaMed 4.0 - Le séquenceur le plus évolué disponible en DP. A noter que la version suivante (5.0) est désormais disponible, enfin francisée, auprès de FFD, 3, rue Anatole France, 13220 Châteauneuf-lès-Martigues, au prix de 450F. Upgrade du disk N°483.

N°760 : Fast Intro Maker - Ce programme (indispensable!) vous permet de sonoriser des intros avec images IFF et textes colorés. L'utilitaire dans toute sa splendeur!

N°769 : PowerPlayer - Permet de jouer tous les/des (???) modules compactés. A tenter si certains modules vous ont encore résisté, on ne sait jamais.

N°793 : SoundEffect - Editeur de samples. Quand on vous dit que vous avez véritablement une mine d'or à portée de la main grâce au Domaine Public, croyez moi !... Vous savez, avec notre cher Amiga, nous faisons des envieux, tout de même !
VCLI - Rendez votre CLI/Shell bavard à peu de frais grâce à cet utilitaire vraiment original !

N°807 : Voice Code - Il s'agit de la documentation complète (in English, malheureusement !) relative à la Voice. library V°6.4. Réservé aux programmeurs, cet utilitaire puissant vous permettra d'émuler les principaux Samplers existants.

N°811 : Magic Noises - Il s'agit ici de modules pour Med/OctaMed. Si le coeur vous en dit, profitez-en donc...

N°814 : FIM - Upgrade du disk 760.

N°819 : Juke Box - En attendant un hypothétique lecteur laser double vitesse+Akiko rendant tout Amiga (Non-AGA !) compatible CD[32] (Ben quoi, on a bien le droit de rêver, non ?), vous pouvez connecter un lecteur simple vitesse et utiliser ce programme pour en gérer le fonctionnement.
OctaMed Player - Player de modules au format OctaMed... Ce programme gère également le Midi... Upgrade du disk 688.

N°847 : MidiChords - Génère des accords pour n'importe quelle "boîte à sons", pourvu qu'elle soit Midi.

N°863 : Noisome - Programme permettant d'assigner un sample à une touche-clavier (ou à un bouton-souris) de telle sorte qu'il sonne lorsque celle-ci est activée. Utile dans le cas d'intros !
Power Player - Upgrade du disk 769.

(Suite et fin le mois prochain...)

VIDÉO

INVITÉ SPÉCIAL : DOMINIQUE GRÉGOIRE

Les hommes créent les machines, les machines font avancer les hommes. Nous vous présentons des configurations de travail, nous testons des logiciels et produits dédiés à l'Amiga, nous pensons que les hommes qui créent le matériel et ceux qui l'exploitent ont également leur place dans cette rubrique.

une série d'images extraites des films 3D. Photo de Dominique Grégoire

Nous avons rencontré Dominique Grégoire, un réalisateur qui fait partie de la rare catégorie d'individus reconnus pour leur travail sur Amiga. Principalement orienté vers la 3D, son marché est en majorité celui de l'institutionnel. Il vient juste de terminer une commande pour Yves St Laurent. Il a modélisé un échantillon de peau avec les divisions cellulaires. Ce film didactique illustrera un nouveau produit.

Amiga Revue : Comment s'est déroulé le travail ?

Dominique Grégoire : C'était une lourde tâche, j'ai dû réaliser environ 80 000 facettes dans un délai d'un mois pour produire 1 mn 40 de film. J'ai travaillé en aveugle et après j'ai "rushé". Une véritable acrobatie, mais tout s'est bien passé. J'ai produit mes images complètement sur Amiga avec le logiciel Imagine. Le client a été très satisfait, c'est l'essentiel.

AR : Ton prochain contrat ?
DG : J'enchaîne avec une réalisation pour le ministère du Commerce Extérieur.

AR : Quelle est la réalisation dont tu es le plus fier ?
DG : Une sculpture, que j'ai livrée pour le conseil régionnal, il y a 6 mois. Elle se compose de 12 Amiga et 12 téléviseurs Sony.

AR : Quel a été ton chemin ?
DG : Au début, mes projets duraient 12 secondes... J'atteins maintenant les 2 minutes. Je prends le risque d'accepter des commandes difficiles. Parfois, on ne peut pas refuser un client car se serait reculer devant une étape professionnelle importante. En fait, je récupère les miettes des gros, et ces miettes sont grosses pour moi. Les grandes structures coûtent très cher, et refusent d'admettre la démocratisation de l'image de synthèse. C'est vrai qu'il faut de la patience sur les petits systèmes, mais le résultat est là, et il n'a rien à leur envier, si ce n'est le confort.

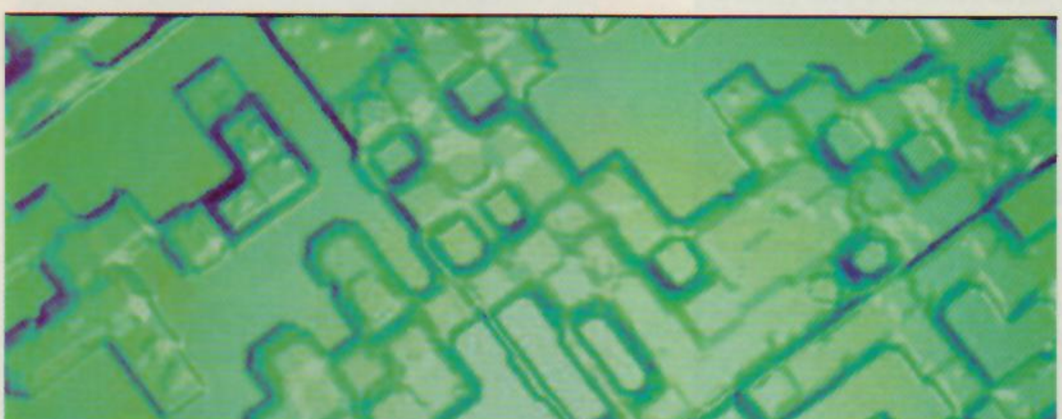
AR : Quelle formation as-tu suivie ?
DG : Sur le tas... Mauvais élève à l'école, beaux arts très minimes, je suis autodidacte. Je préfère découvrir les choses moi-même. J'ai l'avantage de vouloir sortir des sentiers battus. Toutes les formations figées en 3D, en graphisme sont obsolètes et pas orientées vers l'avenir, il vaut mieux sentir les choses. Je suis orienté 3D à 90%. Je suis un passionné de musique et de vidéo, la 3D est rentrée dans ma vie. L'image est artificielle, c'est difficile de comprendre au début comment ça marche, mais au fur et à mesure, ça vient. La particularité de la 3D, c'est le geste : il est différé, contrairement à celui du graphiste, qui est direct. Je suis loin du graphisme, l'intérêt de l'image ne se situe pas au même endroit, elle illustre la pensée et prouve que le calcul est juste. Voilà la 3D, on fait d'abord 100 mètres, puis 500, puis 2500, et à 10 000 km, on lance le calcul et on attend l'image. C'est ludique en rapport avec l'esprit, la pensée, ça me correspond.

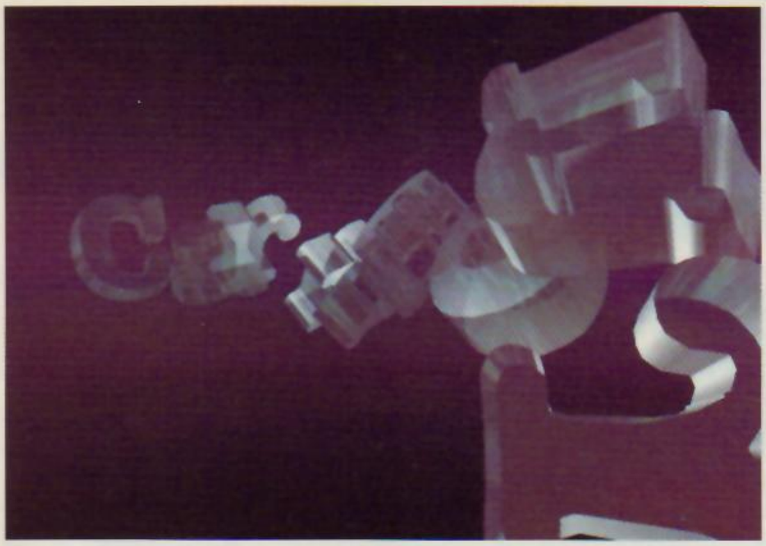
AR : Tu travailles avec des chiffres ?
DG : On entre dans un monde algorithmique où tout est complexe. C'est vrai que les gens cherchent le temps réel, la qualité d'image, mais pour moi rien n'est plus jouissif que de travailler dans l'abstrait. Le matériel importe peu, par contre je suis fasciné par la qualité des logiciels et des algorithmes. En fait, je cherche à capter l'esprit des gens qui ont fait le logiciel. Aussi je peux dire que les français, trop cartésiens, ont un mal fou avec l'informatique ; les américains sont "funs", on sent bien qu'entre 2 algorithmes l'auteur est allé "surfer" ; les allemands, c'est bien, mais c'est mastoc ; l'australien se pointe aujourd'hui avec des logiciels sérieux, un peu à l'allemande, mais avec le fun américain.

AR : As-tu une méthode de travail ?
DG : Je suis paresseux. J'écris un scénario que je propose au client et je remplis le cahier des charges. Je mélange l'Amiga et la vidéo au montage uniquement. Je travaille à mon rythme, avec des chantiers à ma taille. Aujourd'hui, je dis que l'auteur du soft et moi avons réalisé quelque chose.

AR : Quels sont les logiciels dont tu te sers ?
DG : Mon logiciel, c'est Imagine, que j'utilise également en 2D. Avant c'était Sculpt, mais il a été racheté et s'est fait dégager. Conclusion : pas de suite sur Amiga, alors on s'est tous rabattu sur Imagine et DPaint, qui s'effondre au profit de Brilliance. Des softs comme Image Master et ADPro sont importants pour nous, pas pour leur créativité, mais pour tout ce qui a trait au transfert. Puis le morphing avec Morph Plus et le programme interne d'Image Master.

AR : Quel regard portes-tu sur ces logiciels ?
DG : Il y a toujours une chose à découvrir. On peut passer des années avant de faire le tour d'un logiciel, peut être le temps qu'a mis la personne à le finaliser. C'est incontestable qu'il faille pousser le logiciel au bout pour savoir s'il tient le choc. En morphing, seul Image Master tient la route. Pourtant,





il a une interface minable, mais il fait se qu'il dit. Quand un "bug" se pointe, je baisse la tête et il passe au dessus. Tous les softs sont buggés, toutes les machines sont buggées, plus ou moins gravement, il faut le savoir et l'admettre. Il y a d'excellents logiciels mais ils ont un écueil grave à chaque fois, comme par exemple Calligari, qui du jour au lendemain est devenu dix fois moins cher. Comment garder une crédibilité lorsqu'on découvre que la version broadcast n'est autre que la bas de gamme avec une clef ? La concurrence est rude, c'est comme le poker : ou tu restes autour de la table, ou tu sors.

Dans la version 3 d'Imagine, je sens que la tête pensante n'est plus, et je peux parier que dans quelques mois il fera l'équivalent pour une autre marque. DPaint 4 est à bout et j'ai compris pourquoi : Da Silva est parti. Tout repose sur quelques clefs de voûte. Quand elles se déplacent, tout se déplace. Certains logiciels ayant subi l'échec commercial reviennent déguisés, il me faut 10 minutes pour le dépister et faire le rapprochement.

AR : Qu'est-ce qui te pousse ?
DG : Découvrir. Beaucoup de gens se pâment devant la beauté de leur machine et ça leur suffit. Conclusion, ça s'arrête là.

AR : Les autres logiciels du marché ?
DG : Très peu de logiciels sont performants. Il y a des piliers, le reste c'est du genre un truc intéressant par logiciel. Les softs prometteurs comme Real 3D, lorsque vous perdez une semaine à le configurer sans résultat, on laisse tomber. On n'a pas envie de passer son temps à configurer les machines.

AR : Ton matériel se résume à quoi ?
DG : J'ai un A2000 équipé d'un 68030 avec une carte OpalVision, 2 vieux disques durs Seagate minables de 60 et 100 Mo. Mon deuxième A2000, la ferrari, renferme un 68040 avec un disque dur SCSI-II de 500 Mo, et une carte graphique Archos (que j'ai achetée pour son prix). J'ai un Genlock GST 2500 de SATV, une boîte française honorable, avec une politique de mise à niveau qui fonctionne. J'ai une OpalVision, dont j'attends les promesses depuis un an et demi, plus une carte accélératrice 68040 de chez PPS, qui n'est plus. Je me retrouve avec du matériel qui n'est plus vendu et je ne peux qu'assister à sa lente agonie.

AR : Un petit 4000 ne te tente pas ?
DG : L'Amiga 4000 n'est pas une machine finie : la carte contrôleur n'est pas SCSI, l'affichage est bâtard... Moi, je préfère le 32000 couleurs. Le son est en 8 bits alors que tout le monde est en 16. C'est grave. L'A4000 est truffé de "bugs". On m'en a prêté un, ça marche mal. J'en veux bien un, mais si on me le donne. Je remettrai au point cette pauvre machine.

AR : Quels sont tes supports vidéo ?
DG : Je n'ai aucun matériel, pas de caméra, pas de scope. Je suis réalisateur, j'écris des scénari et je fonctionne avec un budget de tournage. Je travaille avec des sociétés de vidéo qui me prêtent leur locaux et leur régie vidéo. On fait des échanges de bons procédés, mon passif me vend.

AR : Comment procèdes-tu pour obtenir des contrats ?
DG : Je ne me vends pas, j'étudie toutes les solutions, je suis ouvert à tout. Le vieux "bouche à oreilles" fonctionne toujours, mon passif images est là, je pense avoir un style reconnaissable et particulier.

AR : Fais-tu intervenir l'audio ?
DG : La musique fait partie de mon jardin secret.

AR : Tu as l'air comblé, mais tu axes sans cesse sur les incompétences des revendeurs français, et tu déplores tristement l'attitude de Commodore envers l'Amiga.
DG : C'est pas un secret, il y a un petit bijou, l'A2000, abandonné dans la nature. Cette machine a failli devenir une légende et on ne sait pas pourquoi, la mayonnaise est retombée. Après lui, rien n'a changé fondamentalement. Je ne dévoile rien en disant que dans toutes les grosses sociétés (télé, CNRS...), on utilise des Amiga, plus ou moins en coulisses. J'ai réalisé des images pour des clients qui refusent que l'Amiga transparaisse !

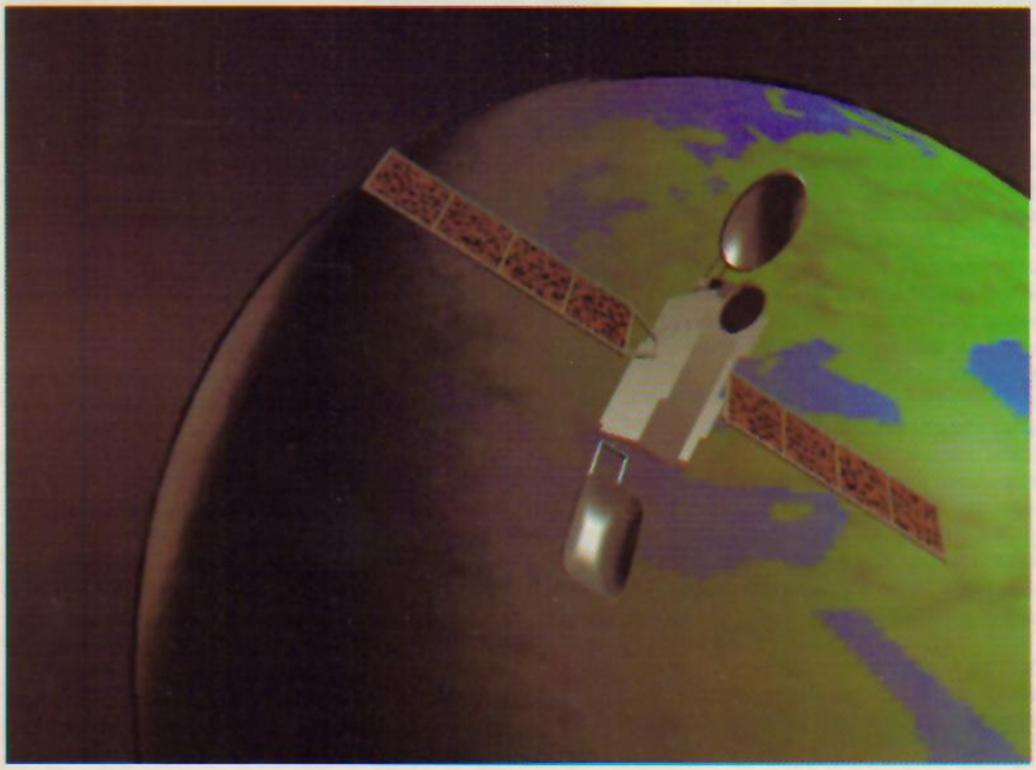
Voilà le dilemme : c'est unanime, l'Amiga est une machine exceptionnelle, pour laquelle de très bons logiciels ont été développés, avec des créateurs militants, qui ont envie de poursuivre. Cette machine travaille dans toutes les positions, à l'envers à l'endroit. C'est une bonne 404, les slots ne demandent qu'à être remplis. Une machine ne vit que s'il y a du développement hardware, une bibliothèque de logiciels, des infos. Le multitâche ne s'abandonne pas comme ça. Après avoir exploré la cascade de logiciels en simultané, on ne fait pas marche arrière. Les logiciels Amiga ont une philosophie beaucoup plus ludique et à l'aube de l'an 2000, il est dommage d'entendre que l'informatique n'est pas ludique.



Une poignée de personnes travaille réellement sur les logiciels et elles n'ont aucun soutient, pourtant elles connaissent mieux que quiconque les programmes. Commodore devrait adopter une politique sérieuse, au lieu de se perdre en pallabres dans des pseudo-salons. Il faudrait qu'il manifeste un interêt minimum et établisse un budget pour les réels promoteurs et développeurs Amiga qui sont en train de s'étrangler. On met de l'argent dans un tour du monde, ok, bravo pour la notoriété, l'image de marque. Mais en ce qui concerne la réalisation d'une image de synthèse...



Depuis le premier Amiga 1000, rien n'a changé, aucune des trois marques leaders n'est capable de proposer un concept nouveau. Elles se disputent la première place, mais à plus ou moins long terme, elles sont mortes. Il va bien arriver quelqu'un, peut-être du Japon, qui va adapter une machine sur ce concept. Le Workbench a des longueurs d'avance et même beaucoup par rapport aux autres systèmes.
Les utilisateurs d'Amiga, s'ils tiennent à leur machine, doivent la défendre et directement auprès de Commodore US. Quand on désire quelque chose, il faut aller le chercher là où il se trouve. Les acheteurs d'Amiga en supermarché doivent exiger auprès de Commodore que le clavier soit Azerty, la notice en francais, et le Workbench installé. Le logiciel qui a fait démarrer l'Amiga, c'est DeluxePaint. Son papa est parti sur Autodesk et 3D Studio innonde le marché : pas de mystère, les gens bons sont indépendants des machines. 3D Studio est piraté dans le monde entier et est présent dans tous les HLM. D'ailleurs, la version 3 a été déplombée avant même qu'elle ne soit sur le marché !



AR : Tu fais souvent des allusions au "déplombé"... Tous les éditeurs s'en plaignent, comment juges-tu cet aléa ?
DG : Le piratage est un faux problème. Reconnaissons que ça freine le développement. Mais les utilisateurs finissent presque toujours par acheter les logiciels.

AR : Où est la limite de la frontière légale ?
DG : En fait, les déplombeurs ne sont pas des "crétins" en informatique, se sont de véritables informaticiens et ils orientent les vendeurs. Ce qui prime, c'est la qualité des gens qui travaillent dans ce milieu, une nouvelle vie se crée et elle fait avancer l'informatique. Les circuits d'achats et d'informations se

tissent en parallèle. L'équilibre finit par s'établir. Trop de logiciels limités, non performants ont été vendus.
J'ai la chance d'avoir de bonnes relations avec Didier Freidmman, de la société MAD, qui reste le principal revendeur Commodore sur Paris, conciencieux et efficace. Il est le seul sur lequel je puisse compter pour m'importer des logiciels.

AR : L'informatique, c'est l'arlesienne ?
DG : Oui, c'est ça, tout le monde veut en faire, mais reste vague, il n'y a pas de suite dans les idées. Après, on s'aperçoit qu'il faut renflouer et c'est la course à l'argent, c'est la bérésina. L'ordinateur est le veau d'or de notre époque, on mise tout dessus. Les gens veulent faire du profit, et moins ils en font, plus ils nous inondent avec du bas de gamme, alors que les machines auraient pu évoluer de mieux en mieux.
L'ordinateur, c'est comme un bateau, il y a ceux qui le préparent pour faire le tour du monde et réussissent à partir, puis ceux qui s'achètent des superbes oeuvres qu'on admire mais qui restent à quai.

AR : Tu as navigué dans l'océan informatique, aujourd'hui tu t'en es sorti.
DG : Je ne regrette rien, j'ai compris le système. Je suis devenu intuitif. Après quatre ou cinq ans de galère, d'expérience, on commence à vivre de son travail. Moi, j'en vis de mieux en mieux, malgré ma tronche de clodo. J'aime ce que je fais et je suis bien payé pour le faire et c'est ce qui importe. J'ai des enfants, une maison à la campagne, je gère mon temps, je réalise mes rêves, et je ne suis pas prêt de troquer ma qualité de vie. J'ai acquis une compétence que j'affute de plus en plus.

AR : Comment trouves-tu l'équilibre ?
DG : Dans mon travail, mon cercle familial et la liberté de mouvance dans la sphère informatique. J'ai besoin d'échanger des informations, des opinions, de me mettre au courant de ce qui se passe. Je suis un chineur... de l'information. Je déniche les bruits de couloir, et croyez-moi, il n'y a rien de plus fiable qu'un bruit de couloir. Je deviens casanier, j'ai un bureau à la maison et je trimballe mon matériel.

AR : Même en vacances ?
DG : Exact, je pars avec mes deux Amiga, un PC, trois moniteurs et le cablâge nécessaire à tout ça.

AR : Y a-t'il des périodes fastes, financièrement ?
DG : Oui, en octobre, après Noël et juste avant les vacances d'été.

AR : Comment vois-tu l'avenir ?
DG : Il appartient aux individus compétents, indépendants, autodidactes et qui ont une vision sur les softs et les machines, ça c'est irremplaçable.

AR : Un espoir de stabilisation ?
DG : Le progrès est incontournable, on ne peut pas banaliser ce qui ne peut l'être. L'avenir est dans l'indépendance de pensée. J'ai acquis ma liberté de choix. Mon matériel n'est pas de dernier cri, je le connais et ma petit mobylette m'emmène régulièrement à Marseille sans tomber en panne.

AR : L'éducation de tes enfants est-elle particulière ?
DG : On peut pas contourner l'actualité, je ne peux pas empêcher mes enfants de regarder Dorothé. Je leur dis ce que je pense, je leur explique le rôle de la pub. J'espère que je réussis à leur apprendre à s'armer au niveau du jugement. Je ne les pousse pas, ils ont accès à mes ordinateurs. Mais je leur donnerai des encyclopédies, pas forcément sous formes de livre, probablement sur CD-ROM.

AR : Quels conseils pourrais-tu donner ?
DG : J'insiste sur le coté autodidacte, rien n'est stabilisé, tout mute et va de plus en plus vite. L'équilibre, c'est la marche et non pas de rester sur place. L'avenir appartient à celui qui y croit et aime ce qu'il fait. Il faut commencer petit, les étapes ne se brulent pas. Chaque jour apporte une pierre à l'édifice.

Propose recueillis par Micky Chabanne ■

ANCIENS NUMEROS
25 FRANCS

N°31 N°32 N°33 N°34 N°35 N°36 N°37N°38 N°39 N°40 N°41 N°42 N°43 N°44 N°45 N°46 N°47

■ **N°48** Upgradez votre Amiga - 1MO de plus pour A600 - Interview de Commodore France - l'Amiga au Québec -
■ **N°49** Cartes graphiques : annoncez la couleur - Scoop : l'amiga 4000 - Reportage : Atacom et Bus Plus
■ **N°50** Dossier : Heureux qui communique - Amiexpo de Cologne - Amos, le retour - Exellence!3
■ **N°51** Nouveau A1200 - Les cadeaux de moins de 500F - Amiga et BD - Opal Vision, Cinemorph, UIK, Acad Translator
■ **N°52** Que faire avec son amiga - Devenez scénariste de BD - Multi-media maker, Glock, Aladdin 4D
■ **N°53** Jeux : toutes les nouveautés - Le chalet des cadets - Morph Plus, Final copy 2, Carte Proteus, ADC16, SAS C
■ **N°54** Programmation trois niveaux : débutant, avancé, expert - Imagina 93 - Duel a l'écran - Deluxe Paint AGA, Pagesetter 3, Image FX
■ **N°55** Les péripheriques A1200 - Les jeux a distance - Réalisez votre Home studio - BBS mode d'emploi, True Paint, Bar & pipes 2.0
■ **N°56** La console Amiga - Gare aux virus - Propage 4, Prowrite 3.3.2, Avideoyc, M1230XA
■ **N°57** Home vidéo : Part II - l'Amiga au salon de la vidéo et du son - Real 3D Turbo, Directory Opus...
■ **N°58** La nouvelle console Amiga CD32- Le multimédia, qu'est-ce que c'est ? - 2in, Amiquest, AD Pro...
■ **N°59** Réalité virtuelle - console CD32 : tous les jeux présents et a venir - A1208, Brilliance, DCMS II
■ **N°60** Bien choisir son imprimante - CD-ROM, CD+G,CD-V... Tout ce qu'il faut savoir - Les premiers titres CD32 - Vidi 12, KVS-DHD, Overdrive
■ **N°61** Tout sur le morphing. Comment choisir son moniteur. Emplant, Picasso II, DataFlyer 400SX, Midi Patcher, Patchmeister, Overkill, James Pond, Combat Air Patrol, The cartoons, Theatre of death
■ **N°62** Les meilleurs jeux de l'année 1993. Le B.A - BA de l'amiga. Les traitements de texte. Les Voyages Virtuels. Tests, Imprimante Fargo, EGS Spectrum, Disk Expander.
■ **N°63** 30 idées pour optimiser votre Amiga ainsi que tous les utilitaires indispensables pour programmer votre machine. Tests, Scala Multimédia 300, MédiaPoint, La carte A1230 Turbo2 et C-Tutor.

Remplissez le bon, expédiez-le avec votre chèque bancaire ou CCP à :
MCM AMIGA REVUE 16, quai Jean-Baptiste Clément, 94140 Alfortville.

Cochez les cases correspondant à votre choix.

❑ N°31 ❑ N°32 ❑ N°33 ❑ N°34 ❑ N°35 ❑ N°36
❑ N°37 ❑ N°38 ❑ N°39 ❑ N°40 ❑ N°41 ❑ N°42
❑ N°43 ❑ N°44 ❑ N°45 ❑ N°46 ❑ N°47 ❑ N°48
❑ N°49 ❑ N°50 ❑ N°51 ❑ N°52 ❑ N°53 ❑ N°54
❑ N°55 ❑ N°56 ❑ N°57 ❑ N°58 ❑ N°59 ❑ N°60
❑ N°61 ❑ N°62 ❑ N°63

Je commande ....anciens numéros au prix de 25 F le numéro.
Total............F + 8F de frais de port.

DomTom et étranger + 5F de port (supl)

Nom.........................Adresse ....
....
....
Ville ....
Pays...

PHASE

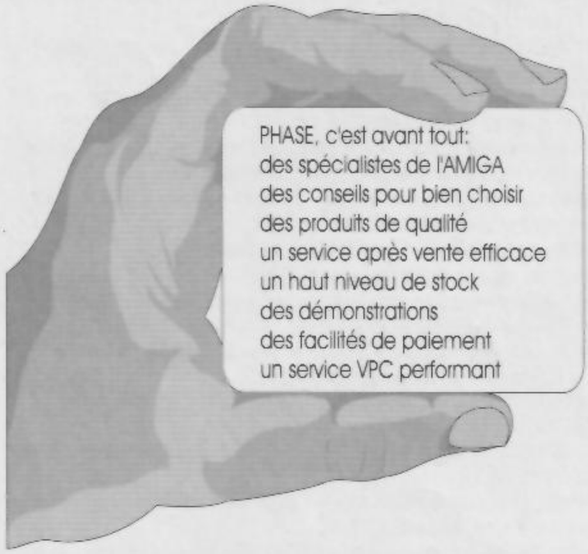


16 (1) 45 45 73 00



16 (1) 45 45 50 17

UNE SELECTION POUR MIEUX CHOISIR ET EVOLUER



Vidéo made In Amiga



LE PACK COMPLET

6990 F

G-Lock de GVP avec SCALA MM 300 + EE 100

Le genlock de GVP livré avec la référence en matière de titrage et sa nouvelle interface pour faire du montage en toute simplicité.

CARTE GVP ACCELERATRICE AMIGA 1200



UNE GAMME COMPLETE POUR TOUS VOS BESOINS

A 1230 Turbo 2
68030 à 50Mhz
support copro
4Mo 32 bits 60ns
horloge
SCSI 2 en option
6490 F

A 1230 Turbo 2
68030 à 40Mhz
support copro
4Mo 32 bits 60ns
horloge
SCSI 2 en option
4790 F

A 1230 Turbo
68030 à 40Mhz
support copro
1Mo 32 bits 60ns
2990 F

PAIEMENT EN 10 FOIS POSSIBLE

après acceptation de votre dossier
(et un premier versement de 10%)

2600 F

CD ROM
multisession
photo CD Kodak
double vitesse
SCSI externe
livré avec 2 CD
pour tout AMIGA

VIDI 24 RT

Le digitaliseur vidéo pour tout Amiga. Une image couleur capturée en temps réel. Des séquences entières saisies instantanément. Compatible AGA. Documentation en français.

2690 F

CANON BJ 600

une idée qui fait son chemin



bulle d'encre couleurs
240 à 10 cpi
papier normal ou couché
résolution de 360 dpi
bidirectionnel
mémoire tampon de 60Ko
bac de 100 feuilles

livré avec driver AMIGA

5490 F

BLIZZARD AMIGA 1200

Nouvelle carte avec 68020 à 28Mhz. Livrée en 4Mo (32 bits) extensible 8Mo. Garantie 2 ans.

2300 F

SYQUEST 105 Mo

Lecteur interne 105Mo pour A4000 livré avec une cartouche. Prêt à l'emploi. 3990 F
Cartouche seule: 650 F
Modèle externe SCSI avec une cartouche. 4600 F

SCANNER A4 EPSON

à plat, couleurs, 600 ou 800 dpi
manuel du scanner en français
livré avec driver ASDG

GT 6500 SUR PORT // — 7990 F

GT 8000 SUR PORT // et SCSI — 9990 F

PHASE

93 Av. Gl. Leclerc
Galerie "le square"
75014 PARIS

TEL:45 45 73 00
FAX:45 45 50 17

du Lundi au Samedi
10h - 13h 14h30 - 19h30

B.I.P.

16 rue
Jeanne d'Arc
45000 ORLEANS

TEL : 38 81 13 23
FAX : 38 77 07 88

du Mardi au Samedi
10h - 13h 14h - 19h

A500 :CARTES ACCELERATRICES

- A 530 turbo,80 Mo, 1 Mo .... 4490 F
- A 530 turbo,120 Mo, 1 Mo ...... 4990 F
- PROMO: équipée 4 Mo .... + 2000 F

NOUVELLE CARTE BLIZZARD A1220/4

x2 la fréquence de l'A1200
4 Mo 32 bits ext. à 8
avec copro.33 Mhz
horloge
3200 F

A2000 : CARTES ACCELERATRICES

- COMBO 340, 4 Mo .... 6490 F
- G-FORCE : 68040 33 Mhz + 4 Mo
- ext. 64 Mo + SCSI + port // et = ... 9900 F
- PROMO : + kit 4 Mo .... +2000 F

autres références nous consulter

A1200 : CARTES ACCELERATRICES

- A1230 turbo,68030/40Mhz
- support 68882,1 Mo (60ns) .... 2990 F
- A1230 turbo2,68030/40Mhz,horloge,4 Mo
- options: SCSI2 externe et copro ... 4790 F
- A1230 turbo2,68030/50Mhz avec MMU
- horloge,4 Mo .... 6490 F
- port SCSI2 externe .... 890 F
- avec extension 4 Mo .... +2000 F

DISQUES A 500

- GVP 80 Mo .... 2790 F
- GVP 120 Mo .... 3290 F

DISQUES A 2000

- GVP 120 Mo .... 3490 F
- GVP 170 Mo .... 3990 F
- GVP 340 Mo .... 4990 F

DISQUES 600/1200

- 80 Mo .... 1800 F
- 120 Mo .... 2200 F
- 170 Mo .... 2700 F
- 200 Mo .... 3200 F

Livrés avec nappe et disquette.

OVERDRIVE

- 240 Mo .... 2990 F
- 340 Mo .... 3790 F

LA SOLUTION CD

pour tout AMIGA
CD ROM externe SCSI
avec driver et 2 CD
2600 F

DISQUES SCSI SEULS

- 170 Mo .... 2290 F
- **210 Mo .... 2790 F**
- 340 Mo SCSI 2 .... 3790 F
- 540 Mo SCSI 2 .... 6490 F
- **PROMO:1Go SCSI 2 .... 7490 F**

DISQUES IDE SEULS

- 120 Mo (3"1/2) .... 1690 F
- 210 Mo .... 1990 F
- **340 Mo .... 2990 F**
- 420 Mo .... 3990 F

AMIGA 1200

- A 1200/80 Mo .... 4200 F
- A 1200/120 Mo .... 4600 F
- A 1200/170 Mo .... 5200 F
- A 1200/200 Mo .... 5700 F

option logiciels: Wordworth
+ DP AGA + Printmanager
+ Oscar&Dennis .... + 450 F

LES MEMOIRES

A500

- 512 K avec horloge .... 290 F
- ajouter 1Mo en + ... NC

A600

- 1Mo avec horloge .... 550 F

A1200

- carte 4Mo option copro .... 1990 F
- promo:A 1208/4Mo ext. 32bits
- avec ctrl SCSI .... 2990 F
- **BLIZZARD** ext. 32 bits
- **4Mo** avec doubleur de fréquence ... **2300 F**
- ext. 4Mo pour Blizzard ...... 1850 F
- 68882 à 33Mhz .... 990 F

A4000

- 4Mo 32 bits .... 1400 F
- 2x4Mo 32 bits .... 2500 F
- DKB 0K ext 128Mo .... N C

ECRANS

- 1084 S .... 1450 F
- **Commodore1942 .... 3400 F**
- NEC 3FGe 15" .... 4900 F
- SVGA 17" 1280x1024 NE
- idéal RETINA/PICASSO .... 5900 F
- MAG 17" pitch 0.26 .... 6600 F

AMIGA 1200

disque 120 Mo
Blizzard 4Mo 32 bits
support copro
horloge
6700 F

CARTES GRAPHIQUES

- **PICASSO 2Mo .... 2890 F**
- **EGS SPECTRUM de GVP(2Mo) .... 4490 F**
- RETINA 24 BITS 4Mo .... 4790 F
- **OPALVISION 24 BITS .... 3990 F**
- GVP VISION 24 .... 12900 F

CARTE PICASSO 2

+ ECRAN 17" Targa
8000 F

CARTES CONTROLEURS

- HCD 4008 de GVP .... 1390 F
- DKB A4091 .... 3490 F
- Z3 Fastlane
- jusqu'à 10Mo/s .... 3490 F

COMMUNICATION

- modem V23 + émul. minitel .... 890 F
- **FAX/MODEM 14400* ...... 2600 F**
- Fax/Modem SUPRA V42b .. 2600 F
- logiciel Praxitel .... 390 F
- logiciel GP FAX .... 690 F

* US Robotics compatible minitel V23

DIGITALISEURS

- VIDI - 12 (doc en fr) .... 990 F
- VIDI -12 temps réel .... 1690 F
- **VIDI - 24 temps réel .... 2690 F**
- DCTV sauf A4000 .... 1990 F
- **DCTV + RGB .... 3690 F**
- DCTV tout Amiga .... 2290 F
- filtre RGB seul .... 1900 F
- VLab (temps réel,YC) int. ..... 3990 F

GENLOCKS/VIDEO

- GST 40 A Y/C .... 2490 F
- GST Gold ASF .... 3700 F
- **GST Gold SPF .... 4400 F**
- GST Gold Pro .... 6800 F
- MSP 800 (avec TBC) .... 15000 F
- **G-LOCK de GVP .... 3390 F**

VIDI-12

Pour bien commencer à digitaliser.
Compatible AGA.
990 F

IMPRIMANTES

- CANON BJC 600 .... 5490 F
- HP 510 .... 2500 F
- **HP DESKJET 500 C .... 3000 F**
- HP DESKJET 550 C .... 4600 F

SCANNERS

- Scanner à main N&B .... 1290 F
- Scanner Migraph .... 4490 F
- **Epson A4 GT 6500(vf)**
- **livré avec driver ASDG ... 7990 F**
- Epson A4 GT 8000(vf)
- livré avec driver ASDG ..... 9990 F

Pour toutes configurations A 4000, contactez-nous

UTILITAIRES

- DIRECTORY OPUS V.4 .... 690 F
- **PRO CONTROL .... 590 F**
- PRO CONVERSION PACK .... 590 F
- CYGNUS ED PRO .... 690 F
- SAS/LATTICE C ++ (V 6.5) ..... 2790 F
- HyperCache .... 340 F
- **ASIM CDF SYS 2.0 .... 650 F**
- AMOS (vf) .... 460 F
- **AMOS Pro .... 700 F**
- AMOS Compiler .... 310 F
- PRAXITEL (MINITEL) .... 430 F
- Praxitel + cable .... 510 F
- ON THE BALL .... 370 F
- **SCENARY ANIMATOR V4 .... 790 F**
- ART DEP. PRO 2.3 .... 1690 F
- GP Fax .... 690 F
- LIVRE "Bien débuter....WB 3" ... 270 F
- QUATERBACK 5.0 .... 390 F
- QUATERBACK TOOLS .... 590 F
- Kit Commodore dév. 3.0 .... 150 F

AMIGA 4000

68040 à 25 Mhz
équipé **10Mo** en Ram
120 Mo de disque dur
15500 F

BUREAUTIQUE

- PROWRITE 3.3 .... 590 F
- **FINAL COPY II (vf) .... NC**
- SUPERBASE 4 .... 2890 F
- PRO- CALC (tableur) ..... 1490 F

ACCESSOIRES

- LECTEUR 3"1/2 EXTERNE ...... 550 F
- **carte ctrl GVP HCD 0K .... 1390 F**
- lecteur interne A500 .... 550 F
- Megachip avec SFAgnus .... 1900 F
- MULTISTART 2+ ROM .... 600 F
- lecteur interne A2000/4000 .... 800 F
- transfo. A500/600/1200 .... 450 F
- DENISE 8520 .... 150 F
- ROM 2 ou 1.3 .... 200 F
- **ext.512K+horloge A500 .... 290 F**
- cable PERITEL .... 100 F
- **DB23/DB15 VGA .... 150 F**
- **souris AMIGA .... 200 F**

DCTV,CD-ROM, VIDI-24
SUNRIZE AD 516
EPSON GT 6500, OPALVISION
PICASSO 2,MIGRAPH
démonstration sur rendez-vous

OFFRE LIMITEE A4000

SYQUEST INTERNE
105Mo +CART.
3990 F

P.A.O

- **PAGESETTER 3 vf .... 690 F**
- PRO. PAGE 3.1 vf .... 990 F
- PRO. DRAW 3.0 .... 1490 F
- **PRO. PAGE 4.0 .... 1490 F**
- PAGE STREAM 2.2 .... 1990 F

MORPHING

- CINEMORPH .... 590 F
- IMAGE F/X .... 2290 F
- MORPH Plus .... 1590 F

DU STOCK, DES CONSEILS
DES DEMONSTRATIONS
DU CHOIX

VIDI-24 (RT)

le digitaliseur pour tout AMIGA
Une image couleur capturée en temps réel.
Des séquences entières saisies instantanément. Compatible AGA.
2690 F

MUSIQUE

- **BARS & PIPES (vf) .... 990 F**
- BARS & PIPES 1.0e (vf) ..... 2400 F
- **BARS & PIPES PRO 2 .... 3000 F**
- carte d'échantillonnage
- SUNRIZE AD 1012/516 .... N C
- **SUPER JAM .... 990 F**
- **Deluxe Music V2 .... 790 F**
- Home Music Kit (vf) .... 490 F
- **DSS + (vf) .... 990 F**

TITRAGE

- **promo:SCALA MM211(vf) .... 1590 F**
- SCALA MULTIMEDIA MM300 (vf) ..... 2990 F
- SCALA EE100 .... 1990 F
- MONTAGE 24 .... 3490 F
- MEDIAPOINT .... 2990 F

GRAPHISME

- **BRILLIANCE vf .... 1600 F**
- Personal Paint vf .... 490 F
- **DP IV AGA vf .... 800 F**
- REAL 3D CLASSIC vf .... 990 F
- REAL 3D V 2 .... 3700 F
- **CALIGARI 24 vf .... 1590 F**
- IMAGINE 2 .... 1890 F
- INTERCHANGE PLUS .... 990 F
- ESSENCE .... 600 F
- **IMAGINE 3 .... N.C**
- ART DEP. PRO 2.3 .... 1690 F

SCANNER A MAIN MIGRAPH

262144 couleurs
résolution de 50 à 400 dpi
une seule passe suffit pour
capturer toutes vos images.
4490 F

DISPONIBILITE DES PRODUITS ? TELEPHONEZ-NOUS

Vente Par Correspondance
envoi en Colissimo
Recommandé

SYQUEST EXTERNE

livré avec une cartouche

- 88C (lit et écrit 44/88Mo) ..... 4500 F
- 105 Mo SCSI .... 4600 F
- cartouche 44Mo .... 650 F
- cartouche 88Mo .... 750 F
- cartouche 105Mo .... 650 F

NOM/PRENOM...
ADRESSE...
VILLE.............................CP.........................Tel.................

REGLEMENT PAR CHEQUE A LA COMMANDE,
FRAIS DE PORT : 40 F pour les logiciels, 60 F pour le matériel sauf écran 150 F, (envoi en contre remboursement + 60 F)
GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 5000 F

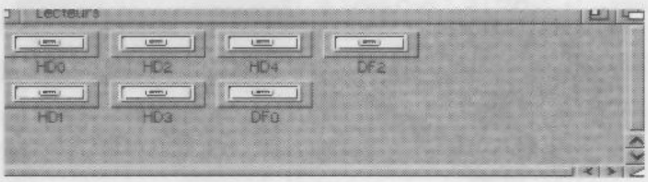
DESIGNATION	QTE	MONTANT
	montant total	
	port	
03/94R	à payer	

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : PHASE 93 AVENUE DU Gl LECLERC 75014 PARIS TEL 45 45 73 00

TEST

UPPER DISK TOOLS

En informatique la sécurité des données revêt souvent une importance capitale. Une toute nouvelle société, Upper Design, propose une solution simple et efficace pour éviter la perte accidentelle des fichiers.



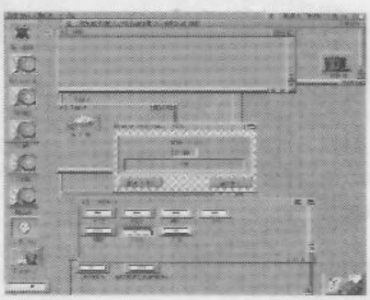
Ci-dessus : La fenêtre du volume virtuel Recovery, avec un tiroir par volume AmigaDOS monté.

Au centre : En ouvrant le tiroir HD2, on provoque l'examen du volume HD2: par Recovery.

En bas : Après examen, Discovery crée une "image" du volume concerné. On peut alors accéder aux fichier endommagés directement depuis le volume REC:.

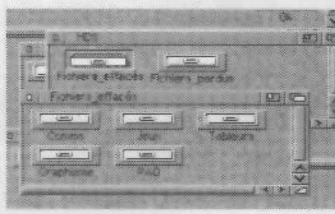
En haut à droite : Le programme DSBackup, un outil de grande valeur.

Upper Disk Tools est composé de deux programmes, Recovery et DSBackup. Le premier permet de retrouver des données perdues, mais en suivant une approche différente de ses concurrents (ArtioDactyl Block Editor, QuarterBack Tools, ou encore DiskSalv) : une fois installé, il crée un nouveau volume virtuel baptisé REC: (une icône baptisée Recovery est placée sur l'écran du Workbench), dans lequel il crée un tiroir pour chaque volume AmigaDOS monté (disquettes, partitions de disque(s) dur(s),



etc.). En cas de plantage d'un volume, l'utilisateur peut accéder à ces tiroirs depuis le Workbench, le Shell, ou n'importe quel utilitaire genre DiskMaster ou Directory Opus : Discovery examine alors le volume physique (le vrai, celui qui est endommagé) et crée dans le tiroir correspondant de REC: (ça va, vous suivez encore ?), deux nouveaux tiroirs au moins : un pour les fichiers effacés, et un pour les fichiers perdus. Il suffit ensuite de recopier les fichiers que l'on désire récupérer sur un disque sain, et le tour est joué. Plus fort encore, si l'un de ces fichiers s'avère être un programme exécutable, on peut le lancer directement depuis le volume REC: !

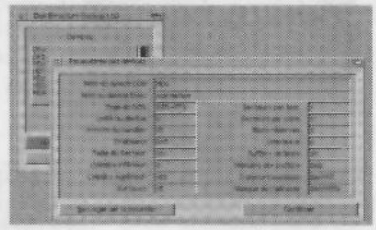
Ce qui est intéressant dans Recovery, c'est que l'on peut contrôler sa façon d'examiner les disques défectueux. On peut par exemple lui demander de ne prendre en compte que les fichiers abîmés et effacés, ou bien tous les fichiers du volume, quelque soit leur état. Autre option sympathique, Discovery peut laisser le disque examiné disponible pour le reste du système (finie la



désagréable icône BUSY sur le Workbench), tout en le protégeant contre l'écriture, afin d'en empêcher la modification par une autre application. Via un motif (pattern, en anglais) AmigaDOS, On peut également limiter la recherche à certains fichiers particuliers (par exemple, le motif "#?.txt" limite la recherche aux fichiers portant l'extension ".txt").
Enfin, notez que Discovery est entièrement localisé (plusieurs langages sont d'ailleurs fournis), qu'il dispose d'une aide contextuelle en ligne, et qu'il est implémenté en Commodité, c'est-à-dire qu'il reste résident en mémoire et peut être appelé par simple appui sur une combinaison de touches prédéfinie (ce qui permet par exemple de le placer dans le tiroir WBStartup du disque Workbench).
Une dernière précision, par acquis de conscience : Discovery ne répare pas les volumes endommagés. Il se contente de restaurer les données effacées ou illisibles sur un volume.

DSBackup

Second utilitaire du package Upper Disk Tools, DSBackup, contrairement à ce que son nom pourrait laisser supposer, n'est pas un programme de sauvegarde comme QuarterBack ou ABackup.
Son but est de sauvegarder dans un fichier toutes les informations relatives à la structure d'un volume AmigaDOS, informations qui pourront être restaurées plus tard en cas de plantage de ce volume. Ces informations peuvent être sauvegardées sous deux formats : soit



en tant que fichier MountList, soit en tant que fichier IFF RDB (Rigid Disk Block).
Il s'agit ici de prévenir plus que de guérir un malaise du disque dur. Si par exemple une erreur de manipulation avec HDToolBox rend votre disque dur inutilisable, il vous reste la possibilité de restaurer ses RDB originaux pour le retrouver (à condition que la sauvegarde en question ne se trouve pas sur le disque dur lui-même, on est bien d'accord).

Stéphane Schreiber ■

Logiciel testé

Upper Disk Tools 1.00 d'Upper Design. Il peut être obtenu en Angleterra auprès de Wheelbarrow Software Limited, Broad Oak, Two Tree Hill, Henley-on-Thames, Oxfordshire, RG9 1RQ. Wheelbarrow recherche un distributeur pour la France. Prix : £19.95.

nous avons apprécié

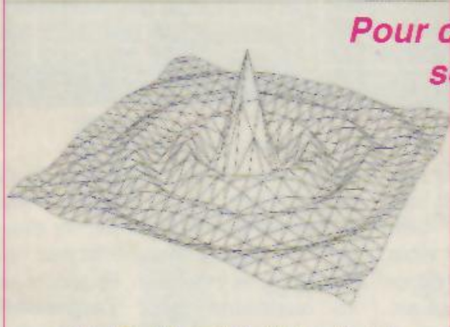
Le système de restauration retenu (par icônes sur le Workbench), la localisation, l'aide en ligne, la présence du programme DSBackup.

Nous aurions aimé

Plus d'options, notamment la validation d'un volume, ou même sa réparation physique.

IMAGE - 3D

Pour chaque livre les exemples, images, script, scénarios, fichiers , ... sont sur la (les) disquette(s).



SCRIPT 3D

pour Sculpt Animate 4D
Sur Commodore Amiga

Le livre............. ~~249F~~ **179F**
La disq............... ~~59F~~ **49F**
Livre + 1 disq... ~~279F~~ **179F**

IMAGE - 3D

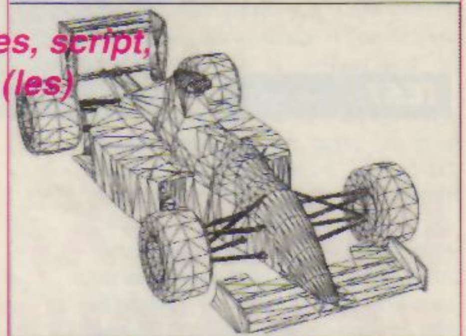


MAITRISER Sculpt Animate 4D

sur Commodore Amiga

Le livre............. ~~139F~~ **119F**
Les 3 disq. .... ~~129F~~ **99F**
Livre + 3 disq... ~~229F~~ **169F**

IMAGE 3D
PRACTICE COMPUTING



IMAGINE
LA MODELISATION

Le livre............. ~~199F~~ **139F**
Les 2 disq. .... ~~99F~~ **69F**
Livre + 2 disq... ~~259F~~ **189F**

Elles sont belles, nues, ne pensent qu'à ça et vous invitent à partager leur pensée !



Pack de 5 disquettes pleines de "coquines".............. 99F

(précisez sur votre commande pour Workbench 1.3, 2.0 ou 3.0)

Fichiers Objet 3D

1 seul fichier objet 3D NON COMPRESSE par disquette :
Plus besoin de décompresser chaque fichier, connaître son nom, prévoir de la place sur le disque dur, ... Une étiquette avec la référence et un dessin "fil de fer" de l'objet vous permet de trouver la disquette immédiatement et de le charger directement.

Amiga 3000
Format IMAGINE .. Réf AMIMA001
Format SCULPT .. Réf AMSCU00
Format ALADDIN .. Réf AMALA001
Format GEO .... Réf AMGEO001

Crâne humain
Format IMAGINE : Réf AMIMA002
Format SCULPT : . Réf AMSCU002
Format ALADDIN : Réf AMALA002
Format GEO : .... Réf AMGEO002

Vaisseau spatial
Format IMAGINE : Réf AMIMA004
Format SCULPT : . Réf AMSCU004
Format ALADDIN : Réf AMALA004
Format GEO : .... Réf AMGEO004

Tank futuriste
Format IMAGINE .. Réf AMIMA005
Format SCULPT .. Réf AMSCU005
Format ALADDIN .. Réf AMALA005
Format GEO .... Réf AMGEO005

Vaisseau arche
Format IMAGINE .. **Réf AMIMA011**
Format SCULPT .. **Réf AMSCU011**
Format ALADDIN .. **Réf AMALA011**
Format GEO .... **Réf AMGEO011**

Pièces d'échiquier



Format IMAGINE .. Réf AMIMA003
Format SCULPT .. Réf AMSCU03
Format ALADDIN .. Réf AMALA003
Format GEO .... Réf AMGEO003

Montre calculette
Format IMAGINE .. Réf AMIMA012
Format SCULPT .. Réf AMSCU012
Format ALADDIN .. Réf AMALA012
Format GEO .... Réf AMGEO012

1 fichier objet 3D 89F
3 fichiers objet 3D 199F
5 fichiers objet 3D 249F
10 fichiers objet 3D 369F

Squelette humain
Format IMAGINE : Réf AMIMA016
Format SCULPT : . Réf AMSCU016
Format ALADDIN : Réf AMALA016
Format GEO : .... Réf AMGEO016

Epée
Format IMAGINE .. Réf AMIMA009
Format SCULPT .. Réf AMSCU009
Format ALADDIN .. Réf AMALA009
Format GEO .... Réf AMGEO009

Chasseur spatial
Format IMAGINE .. Réf AMIMA006
Format SCULPT .. Réf AMSCU006
Format ALADDIN .. Réf AMALA006
Format GEO .... Réf AMGEO006

Autruche mécanique
Format IMAGINE : Réf AMIMA010
Format SCULPT : . Réf AMSCU010
Format ALADDIN : Réf AMALA010
Format GEO : .... Réf AMGEO010

Androïd
Format IMAGINE : Réf AMIMA015
Format SCULPT : . Réf AMSCU015
Format ALADDIN : Réf AMALA015
Format GEO : .... Réf AMGEO015

Moto futuriste
Format IMAGINE .. Réf AMIMA014
Format SCULPT .. Réf AMSCU014
Format ALADDIN .. Réf AMALA014
Format GEO .... Réf AMGEO014

Boîte d'allumettes
Format IMAGINE .. Réf AMIMA013
Format SCULPT .. Réf AMSCU013
Fort ALADDIN ...... Réf AMALA013
Format GEO .... Réf AMGEO013

Silhouette robot
Format IMAGINE .. **Réf AMIMA017**
Format SCULPT .. **Réf AMSCU017**
Format ALADDIN .. **Réf AMALA0117**
Format GEO .... **Réf AMGEO017**

Silhouette humaine
Format IMAGINE : Réf AMIMA007
Format SCULPT : . Réf AMSCU007
Format ALADDIN : Réf AMALA007
Format GEO : .... Réf AMGEO007

Grenade
Format IMAGINE .. Réf AMIMA008
Format SCULPT .. Réf AMSCU008
Format ALADDIN .. Réf AMALA008
Format GEO .... Réf AMGEO008

BON DE COMMANDE à remplir (ou une photocopie)

Type d'Amiga : ....
Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code postal : .... Ville : ....
Mode de règlement :
- chèque - mandat - mandat adm. - contre remboursement (+29F de frais)

Vous envoyez votre commande + le règlement à : **Club Français Du Logiciel**
16 Quai J-B Baptiste Clément 94146 ALFORTVILLE CEDEX

Article	Qté	Prix Total

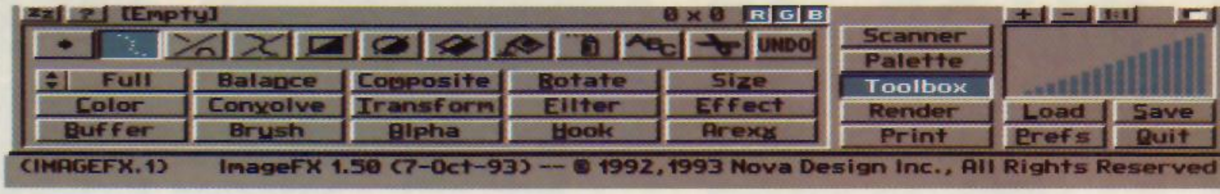
Si la place vous manque rédigez votre commande sur une feuille à part (sans oublier les frais de port)

Participation aux frais de port et d'emballage (envoi en recommandé) :
Achat de 0F à 500F : **29F**
de 501F à 1000F : **49F**
de 1001F et plus : **69F**

Sous-total............
Port..................
Total.................

Les prix indiqués sont TTC et valables jusqu'au 28/02/94

Toutes les marques citées sont déposées



IMAGEFX, LE RETOUCHEUR DE COULEURS

Impressionnant ! L'Amiga rattrape aujourd'hui le retard accumulé depuis l'avènement de Photoshop sur Mac et PC dans le domaine de la retouche d'image.

En haut : Un riche panneau de fonctions

En bas : Toutes les commandes du logiciel sont accessibles par un Shell

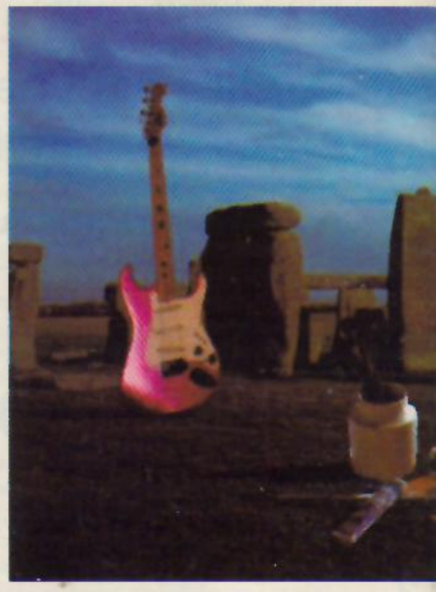
Le déballage du logiciel révèle une agréable surprise : à l'instar de Word pour le traitement de texte sur PC, ImageFX rassemble sous l'intitulé de retouche d'image pour Amiga une panoplie de modules habituellement éparpillés dans divers softs extérieurs. On y trouve d'origine une interface de pilotage pour la numérisation sur scanner ou pour la digitalisation d'une source vidéo, ainsi que l'import/export de pas moins de vingt-sept formats d'images (Photoshop, la référence, n'en reconnaît que quinze !), à savoir la majorité des fichiers utilisés sur Amiga, Mac, PC et autres stations Unix. L'intérêt est de pouvoir désormais retoucher une photo à moindre prix (Amiga oblige) tout en gardant un travail exploitable sous X-Press, le logiciel de PAO bien connu des agences de photocomposition.

Mais la périphérie d'ImageFX ne s'arrête pas là. Si je passe rapidement sur l'intérêt de son impression PostScript, ce n'est que pour mieux vous parler de son extension CineMorph car, tenez-vous bien, une version spéciale de CineMorph est livrée dans le package ! Celle-ci fonctionne en totale harmonie avec ImageFX, lequel peut retravailler toute une séquence vidéo telle qu'un morphing, chose que même Photoshop ne fait pas. On a ici adopté la méthode de retouche image par image d'un fichier ANIM (jusqu'à ANIM7, le nouveau format), voire FLI ou FLC, deux formats d'animation connus sur PC.

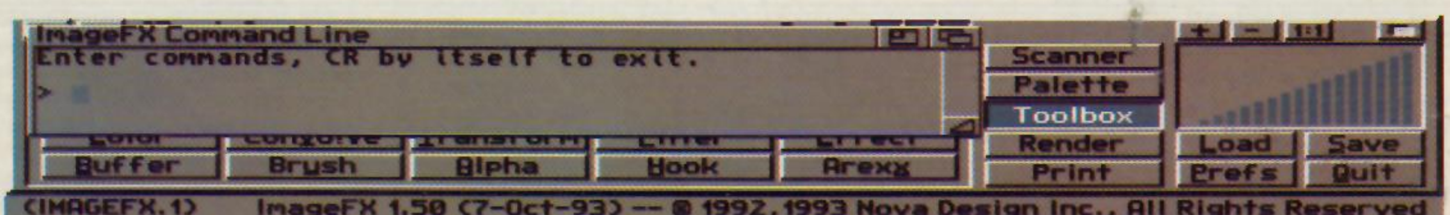
Fastidieux, me direz-vous, de retravailler à la main la multitude d'images que peut contenir une séquence. Heureusement, le monde de l'image sur micro est une fois de plus révolutionné par l'Amiga : outre un port Arexx, ImageFX dispose de sa propre fenêtre Shell (activée par une simple pression sur Esc) dans laquelle on pourra rentrer un script pilotant tout seul les commandes du logiciel. Les images de notre séquence pourront ainsi être extraites une à une et déformées automatiquement suivant l'effet signalé dans notre Shell, alors que pendant ce temps-là, vous pouvez saisir le plus simplement du monde un article avec votre traitement de texte préféré sous WorkBench.

Une large palette d'outils

L'heure de vérité approche, cessons de faire bouillir les impatients... Eh bien oui, mesdames et messieurs, on peut désormais le dire : il existe aujourd'hui une baguette magique sur Amiga ! Cet outil génial et connu depuis longtemps des utilisateurs de PC et de Mac, permet de sélectionner un objet en cliquant juste dessus. Le logiciel en reconnaît alors automatiquement le contour grâce à sa teinte, différente du fond... Mais ce n'est pas tout ! Et pour les irréductibles de Photoshop, sachez que vous retrouvez (présentée différemment, certes) une palette d'outils aussi riche, si ce n'est plus. Un détourage rectangulaire, géométrique, à main levée (très pratique) ou à la baguette magique, un recadrage dont les options permettent même de changer le rapport hauteur/largeur de l'image et sa résolution en pouces ou en centimètres (pour l'impression), ainsi qu'un éditeur de texte. D'autres fonctions viennent ensuite, et s'appliquent aussi bien sur une région que sur la brosse ou encore sur l'image entière : une transformation qui, outre les différents effets de miroir, fait glisser la partie sélectionnée comme si elle se trouvait sur un cylindre, une loupe et des outils de dessin standards qu'on



a l'habitude de rencontrer dans DPaint avec cependant beaucoup plus de modes d'application (dix-sept !). On trouve ainsi différents flous et autres effets de couleur dont la pression et l'effet "salissure au doigt" sont paramétrables. Il existe même un tampon (pantographe) qui permet de recopier à main levée les pixels d'une autre région de l'image définie par un point d'ancrage. Les ciseaux permettent de capturer une brosse aux contours géométriques, elliptiques ou à main levée.

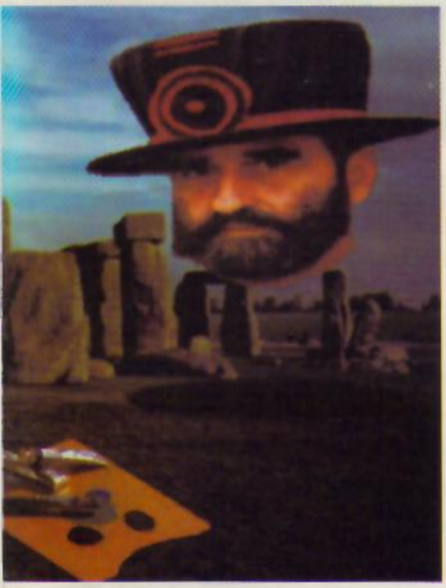


Soixante dix-huit modules d'effets !

Dans ImageFX les filtres (opérations qui consistent à modifier le rendu d'une image ou une de ses régions) sont de plusieurs niveaux. On peut tout d'abord modifier la balance des couleurs (RVB, fréquence chromatique ou quadrichromie) et leur rendu (huit effets, dont négatif, monochrome, fausses couleurs, etc.) avec la possibilité de jouer sur une courbe de couleur réellement ergonomique pour créer ses propres effets. Puis quatre filtres concluent les opérations chromatiques avec différentes fonctions de proximité de pixel (contraste, antialiasing, etc.). Une deuxième série de filtres va modifier le grain de l'image. Le menu "Convolve" en donne accès à une quarantaine et offre un éditeur avec lequel on peut créer ses propres effets. Le menu "Effects" regroupe les effets spéciaux. Ils vont du rendu "peinture à l'huile" à la distorsion en vague en passant par la dispersion.

Mais le plus impressionnant reste le menu "Hook". Celui-ci contient en fait une liste de modules externes qui étendent les fonctions d'ImageFX. C'est notamment ici que l'on trouve CineMorph. Sans parler d'un cas aussi extrême que celui-ci où l'on déforme une image à l'aide d'une grille, on peut néanmoins évoquer des effets de spirale ou de teinte "vieille photo" ou, encore plus fou, A.M.P. sert à assembler des images retouchées pour créer une animation. Puisqu'on aborde la notion de plusieurs images, sachez qu'ImageFX peut travailler sur deux images 24 bits simultanément en mémoire. Des deux, la principale est constamment représentée à l'écran sous forme d'esquisse dont la fidélité dépend de vos possibilités d'affichage : si vous possédez une carte 24 bits, votre esquisse sera la copie conforme de l'image que contient le buffer, par contre si votre Amiga est tout ce qu'il y a de plus commun, vous devrez vous contenter du mode HAM en basse résolution. Je vous déconseille d'ailleurs de retoucher un banal dessin 16 couleurs avec pareil type de logiciel. Pourquoi ? Tout simplement parce qu'ImageFX ne travaille qu'en True Color (c'est-à-dire qu'il peut appliquer toutes les couleurs que peut identifier l'oeil humain). Il serait alors non seulement inutile d'utiliser une palette de 16 millions de couleurs, mais aussi dangereux : imaginez que votre image soit un dessin 640 x 512 en 16 couleurs; un petit coup d'aéro et votre DPaint favori ne voudra plus jamais charger l'oeuvre en haute résolution entrelacée sur votre Amiga ECS, tant le nombre de couleurs aura cru... Profitons-en pour préciser que même si ImageFX a fonctionné à merveille sur notre vieil Amiga 1000, une configuration A1200 HD est au moins souhaitable.

Revenons à nos moutons. Il est possible de composer les deux images (addition, soustraction, mélange, etc.) au travers d'un canal nommé Alpha. Ce dernier est une page 8 bits composée en masques de 256 niveaux de transparence (exemple d'application), ce qui permet la pose de frisket (cache qui empêche certaines zones d'être modifiées).



Au centre :StoneHead, notre image de référence

Encore plus...

Vous n'êtes pas encore convaincu ? Apprenez alors qu'ImageFX et son volumineux manuel auront certainement fini d'être traduits en français à l'heure où vous lirez ces lignes, qu'il est entièrement paramétrable pour une configuration personnalisée et que moult scripts sont fournis pour agrémenter à votre convenance le port ARexx du logiciel.

Soyons réalistes, ImageFX n'est pas exempt de défauts et son ergonomie particulière en est la preuve la plus frappante : pas de cercle chromatique pour le choix des couleurs, une représentation tramée ou baveuse (HAM) d'un simple graphisme 16 couleurs sur ECS, etc. On pourrait alors dire en conclusion que par son originalité et son large éventail de fonctions, ImageFX franchit le pas de la simple retouche (avec les précédents logiciels Amiga, un effet modifiait souvent l'image entière) et s'utilise comme un studio de finalisation de l'image : vidéo ou photographie, tout peut être bidouillé. Son seul point noir : une ergonomie discutable qui limite le logiciel à la retouche et l'empêche d'être un véritable outil de dessin 24 bits. Mais est-ce là sa fonction ? D'autant plus que ce petit défaut est avantageusement comblé par un faible prix de 2 490 Frs qui justifie amplement son achat, que ce soit par rapport à d'autres solutions Amiga (jusqu'à présent moins puissantes) mais aussi par rapport à des solutions Macintosh ou PC dont le rapport qualité/prix est nettement moins important.

Yann Serra ■



StoneHead2 : Sélection aiséE des régions voulues : "Relief map" sur la tête, plus de rouge sur les pierres, "Oil paint" sur la peinture et transformation en vagues sur la copie de la guitare.



StoneHead3 : Autres exemples de détourages : Ciel Antique, Goutte d'eau sur la tête, explosion floue sur la peinture et pixelisation de la guitare.

Produit testé : ImageFX 1.50 de Great Valley Products, importé et francisé par CIS.

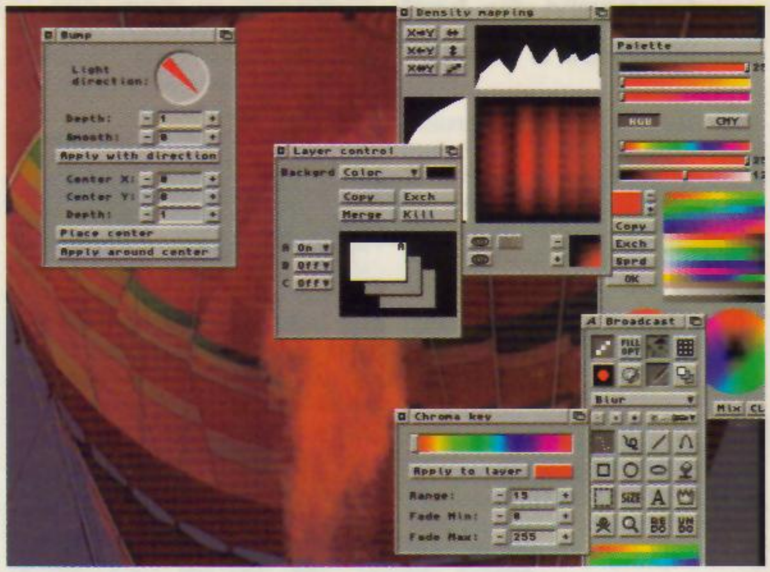
Nous avons apprécié

De puissants outils de sélection, de nombreux filtres et la possibilité d'en créer soi-même, l'import/export de tous les formats connus, une impression PostScript et une possibilité de reconfiguration totale, tant au niveau de l'image que du logiciel.

Nous aurions aimé

Un module palette plus convivial et une meilleure ergonomie pour le dessin 24 bits.

LE MSP 9000, UN NOUVEAU CONCEPT VIDÉO ?



Aperçu l'année dernière au SATIS, tant attendu depuis, le voilà enfin entre nos mains, prêt à nous dévoiler ses secrets. Il nous est arrivé dans un méga carton, preuve rassurante de la préciosité de la bête.



Au déballage, nous découvrons une imposante boîte, un rack 3U au look noir anodisé qui caractérise les produits SATV, un câble DB23 qui nous permettra de relier la sortie vidéo de l'Amiga à l'appareil, un cordon secteur, une carte d'extension Amiga Zorro III (qui implique donc que le MSP ne fonctionne que sur les A3000 et A4000, car ce sont les seuls à être équipés du bus 32 bits), une large nappe pour relier cette carte à l'appareil, 2 disquettes, un maigre manuel (12 pages bilingues) et un catalogue de la maison. Le MSP 9000 est annoncé comme la boîte à malices renfermant de nombreuses fonctions, qu'en est-il ?

En haut de la page : Ecran de travail de TVPaint Broadcast.



Images 1 et 2 : Captures Betacam, extraites du film "L'espace de l'alchimiste" de Nicolas Bazire et Roland Lebreton.

Branchement et installation

Aucun plan de branchement n'est fourni, mais qu'on se rassure, après une lecture attentive de la notice, nous avons par déduction réussit à tout connecter sans trop de problèmes, les notations du panneau arrière étant suffisamment explicites et les deux câbles fournis ne pouvant se brancher que sur leur prise respective.

La carte d'extension Amiga s'installe dans n'importe quel slot contrairement à certaines autres cartes graphiques. La disquette "Workbench Lacetogl" contient le programme "Lacetogl", à placer dans son répertoire C: et à ajouter dans sa Startup-Sequence (ce programme évite quelques désagréments au niveau de l'image, notamment le scintillement des modes entrelacés). Cette installation est faite par le revendeur. La deuxième disquette contient des mires de barre de référence qui permettront de régler les phases de couleur.

Les fonctions purement vidéo

Nous trouvons à l'arrière de l'appareil des entrées et sorties, sous forme de connecteurs vidéo BNC, recouvrant quasiment tous les standards vidéo utilisés en Europe (PAL/Secam, composite YC RVB, composante RVB YUV). Nous avons constaté avec plaisir une sortie composite Secam, qui vous permettra de refiler une copie de votre travail à votre cousine qui ne possède qu'un magnétoscope VHS Secam (la plupart des magnétoscopes grand public ne sont que Secam). Les entrées et sorties de synchronisation permettent soit de générer, soit de recevoir un signal de synchronisation vidéo.

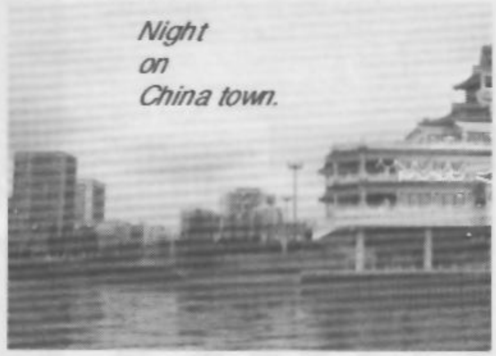
Cette connectique permet le multi-transcodage, c'est-à-dire le passage d'un format vidéo à un autre (voir Amiga Revue numéro 56) à travers le TBC (correcteur de base de temps) qui permet de regénérer le signal de synchronisation de l'image afin d'en réduire les distortions lors des copies, du montage ou du transcodage. Toutes les fonctions sont réalisées en numérique, car comme le montre le synoptique de l'appareil, l'image est numérisée dès son entrée dans le MSP et ne sera reconvertie dans l'autre sens qu'à sa sortie.

Les entrées se valident par les boutons poussoirs de la face avant. On notera aussi la présence des boutons "field" et "frame store" qui gèlent une image ou une trame (la moitié d'une image). Pour améliorer les images vidéo, une série de correcteurs, accessibles par les boutons de façade, est disponible. Il sera par exemple possible d'intervenir sur la balance des blancs entre deux plans séquences vidéo devant être montés l'un après l'autre. L'efficacité sur une cassette HI-8, tournée dans des conditions difficiles, est étonnante.

Vous avez dit Genlock ?

Pour genlocker un plan Amiga sur un plan vidéo, il suffit simplement de sélectionner l'entrée vidéo désirée et de valider l'incrustation grâce au bouton "Caption". La couleur de fond Amiga étant transparente, on peut alors utiliser n'importe quel logiciel de dessin, titrage ou sous-titrage (nous avons essayé DPaint et Broadcast Titler sans problèmes particuliers).

L'incrustation du plan 16 millions de couleurs dans la vidéo s'opère en validant le plan graphique et le plan vidéo. Il faut de plus appeler l'utilitaire de gestion de l'Alpha Channel de TVPaint pour ajuster le niveau d'incrustation. Il est possible de superposer trois plans, les deux premiers étant incrustés dans le troisième : il suffit pour cela de valider l'entrée vidéo et les fonctions "Graphique" et "Caption", et de régler les boutons "Fader". La classique fonction "Amiga M" reste le pont pour passer d'un logiciel à l'autre.





Images 5 et 6 : Capture HI-8, titrage TVPaint Broadcast.

Lien entre Amiga et vidéo

L'originalité de cet appareil est de mélanger au niveau des sorties : un plan vidéo, un plan 24 bits commandé et accessible par le bus Zorro III à travers la carte d'interface, et un plan Amiga. La gestion du plan 24 bits et des 8 bits de l'Alpha Channel (gestion de 256 niveaux de transparence entre le plan graphique et le plan vidéo ou entre deux plans graphiques) est assurée par le logiciel TVPaint Broadcast de la société Tecsoft. Cette version de TVPaint a été developpée en parallèle avec le MSP, et malgré que nous n'ayions pas eu le temps d'exploiter à fond ce tandem, nous avons bien réalisé être en présence d'une palette graphique d'une redoutable efficacité.

La numérisation

Elle est assurée dans le cadre de TVPaint, via la fonction "read image", en 24 bits temps-réel ou sur l'un des gels d'image du TBC. Le gel d'images associé à des entrées vidéo YUV et RVB de grande qualité, pourrait faire de cet ensemble le meilleur chasseur d'images du monde Amiga.

La carte graphique

A travers le bus 32 bits de l'Amiga, TVPaint peut afficher des images 16 millions de couleurs avec 8 bits d'Alpha Channel. Aussi bien avec une tablette graphique qu'avec la souris, le trait de dessin rappelle le crayon et le papier. Le MSP 9000 semble rassembler les qualités de la carte Harlequin avec la rapidité de la Rainbow. Nous avons observé une gestion "multi-layer" plus qu'intéressante : on a l'impression de dessiner sur trois vitres, mais avec la possibilité d'écrire sur chaque face de chaque vitre, c'est-à-dire que l'on intervient en fait sur six plans... Il reste la possibilité d'incruster une animation Amiga sur cette forêt vierge.

Le MSP 9000 se propose d'être une station vidéo graphique intégrale. Sa machine de prédilection reste aujourd'hui l'Amiga 3000, avec de préférence un accélérateur, car TVPaint dans sa résolution maximum préconise 24 Mo de RAM, un disque dur de 1 Go qui facilitera le stockage des images 24 bits, en sachant qu'un projet multi-layer pèse plus de 2 Mo. Cependant, l'arrivée imminente d'extensions comme l'X-Calibur ou la DKB 3128, va permettre une utilisation correcte du MSP 9000 avec l'Amiga 4000.

Cette solution semble idéale, mais le revers de la médaille est que la configuration informatique précédemment décrite avec le MSP 9000 (30 000 F) et TVPaint Broadcast (17 790 F) dépasse allégrement les 70 000 F... Malheureusement, cela restera au niveau du rêve pour la plupart d'entre nous. Ce sera l'outil de prédilection de ceux qui vivent de l'Amiga.

Micky Chabane ■

Matériel testé

MSP 9000 de SATV. Test réalisé sur Amiga 3000 avec 10 Mo de mémoire, un disque dur de 500 Mo, un magnétoscope Sony Betacam PVW 2650P et une caméra Sony V5000.

Nous avons aimé...

La perfection de l'ensemble, tout simplement.

Nous aurions aimé...

Un manuel plus au niveau de l'appareil et un prix plus démocratique...

TEST

BLITZ BASIC : L'AMOS KILLER ?

Depuis l'avènement d'Amos, personne n'avait osé proposer un nouvel interprêteur Basic pour l'Amiga, pensant sans doute qu'aucune concurrence n'était possible. Mais Amos est en perte de vitesse, et Acid Software, une jeune société néo-zélandaise, a su profiter de cette faiblesse pour proposer un nouveau langage aux caractéristiques fort alléchantes.

Force est de constater que depuis Amos Pro, Europress Software semble s'endormir quelque peu sur ses lauriers. A moins que François Lionet, son créateur, ne soit trop pris par d'autres obligations ? Toujours est-il qu'Amos n'a guère évolué depuis plus d'un an, laissant ainsi tout le temps nécessaire à Mark Sibly pour peaufiner son bébé à lui, le Blitz Basic.

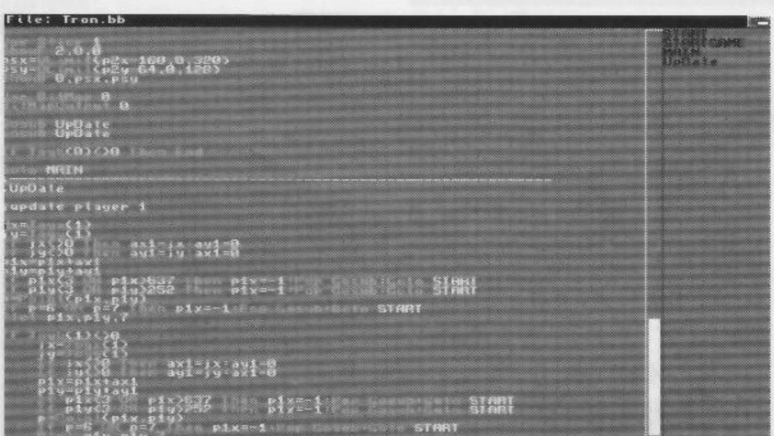
La philosophie de ce nouveau langage est très simple : mettre à la disposition du programmeur toute la puissance nécessaire pour accéder à toutes les facettes de l'Amiga, sans sacrifier à la simplicité (toute relative, cela va sans dire). Or, à part le Logo, quel langage peut être le plus facile à assimiler par un novice en programmation, sinon le Basic ?

Le package

Le Blitz Basic est fourni dans une boîte en carton noire du plus bel effet. A l'intérieur, une première disquette contient le langage lui-même, tandis qu'une seconde est bourée d'exemples de programmes écrits en Blitz. Deux manuels sont également présents : le guide de l'utilisateur et un manuel de référence recensant toutes les instructions du Blitz Basic. Enfin, un exemplaire récent de Blitz User Magazine, un fanzine entièrement dédié au langage et débordant d'informations et de trucs et astuces, est également fourni, ainsi que son inévitable disquette d'accompagnement.

Bien qu'aucune procédure d'installation ne soit proposée, celle-ci est des plus simples, puisqu'il suffit de créer un nouveau tiroir sur le disque dur, d'y copier les icônes de la disquette "programme", puis d'ajouter une commande Assign adéquate à sa Startup-Sequence. Cela dit, Acid Software aurait tout aussi bien pu intégrer l'Installer de Commodore, cela n'aurait pas été plus mal.

Evidemment, le Blitz Basic fonctionne tout aussi bien sans disque dur !



TED, l'éditeur du Blitz Basic. Les mots-clés sont écrits dans une couleur différente, afin de les mieux repérer.

Dur, dur

Dur à décrire, ce Blitz Basic... D'un côté, il respire la puissance à l'état pur (il suffit de feuilleter le manuel de référence pour avoir un vague aperçu de ses possibilité), mais en même temps, il semble être l'oeuvre d'une bande de lunatiques complètement allumés : l'éditeur est une abomination, et la simple vue d'un listing source Blitz peut suffire à rendre perplexe le plus tordu des développeurs de chez MicroSoft. On ne peut pas dire que la clareté soit au rendez-vous, malgré certains efforts louables, comme par exemple les mots-clés, qui sont affichés dans une couleur différente. Enfin, le Blitz introduit tellement de nouveaux concepts, qu'il est pratiquement impossible de les citer tous de manière exhaustive, sans sombrer dans la démonstration purement technique, et donc, rébarbative.

Variables

L'un de ces concepts les plus intéressants, est sans doute celui des types utilisateur de variables, qui s'apparentent de très près aux structures et unions du langage C. Ainsi par exemple, les quelques lignes suivantes :

```
NEWTYPE .ennemi
position_x.w
position_y.w
direction.b
score.l
End NEWTYPE
```

définit un nouveau type de variable baptisé "ennemi", et composé de quatre "champs" : "position_x", "position_y", "direction" et "score".

Les plus curieux d'entre vous auront noté les suffixes donnés aux variables : c'est une seconde particularité du Blitz Basic, qui permet de définir la taille des variables. Six tailles sont possibles : ".b" pour un octet, ".w" pour un mot,

".l" pour un mot long, ".q" pour un réel court, ".f" pour un réel long, ou encore ".s" pour une chaîne de caractères (en plus du signe $ habituel). A ces six types de base s'ajoutent donc ceux créés par la directive NEWTYPE ci-dessus : ainsi, pour définir une nouvelle variable de type "ennemi", on écrira simplement :

```
DefType .ennemi LeBigBoss
```

Ou, dans le cas d'un tableau :

```
Dim LaHorde.ennemi(100)
```

Pour accéder à un champ d'une variable composite, on utilise le caractère backslash ('/') :

```
LeBigBoss\position_y=0
For i=1 To 100
LaHorde(i)\direction=-1
Next
```

Mais ce n'est pas tout ! On peut également définir des variables de types "pointeur". Par exemple, en écrivant :

```
DefType *pointeur.ennemi
```

on déclare un pointeur sur une variable de type "ennemi", mais la variable en question n'existe nulle part en mémoire. Il faut lui assigner une valeur correcte :

```
*pointeur=&LeBigBoss
```

Ici, l'opérateur d'indirection '&' revoie l'adresse de la variable LeBigBoss. C'est fort, très fort, mais avouez qu'on fait plus simple, non ?

Programmation structurée

De ce point de vue, le Blitz Basic n'innove pas réellement (ouf !). Les numéros de lignes ne sont pas implémentés, et si l'on a la possibilité d'écrire plusieurs instructions par ligne, il faudra rapidement prendre l'habitude de s'astreindre à une seule, et surtout, d'indenter correctement son programme.
On peut définir des procédures et fonctions, qui pourront s'appeler de manière récursive.
Un peu moins "structurées" sont certaines déclarations, comme par exemple :

```
a+1
```

qui incrémente la variable "a" d'une unité... Tout le monde aura compris qu'il s'agit d'un raccourci pour le classique :

```
a=a+1
```

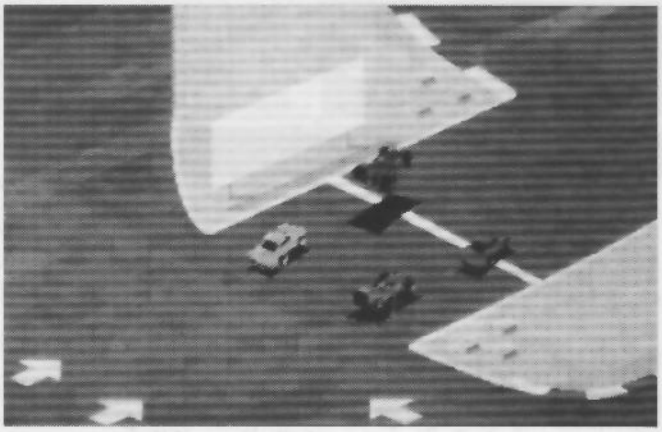
Modes Amiga et Blitz

Par défaut, le Blitz Basic fonctionne en mode "Amiga", c'est-à-dire qu'il coopère, et même plutôt bien, avec le système multitâche. Toutes les facilités sont fournies pour accéder aux fonctions des bibliothèques du système (Intuition, Graphics, Exec, etc.) de la manière la plus simple qui soit, c'est-à-dire tout simplement par leur nom (hé oui). Nous avons même vu un exemple de programmation d'une Commodité, via la commodities.library !
En mode "Blitz", le système est complètement inhibé, le multitâche ne fonctionne plus, et le programmeur devient le maître absolu de la machine. Tout le hardware de l'Amiga devient alors accessible, et plus particulièrement le Copper et le Blitter. C'est ce mode qui de toute évidence, devra être utilisé pour la création de jeux et de démos (à ce sujet, allez jeter un oeil dans la rubrique Jeux : on y parle de Skidmarks, totalement développé en... Blitz Basic !). A noter que le Blitz Basic inclut les fonctions nécessaires à la restitution de modules ProTracker et NoiseTracker, avis aux amateurs...

Compilé

Le Blitz Basic est un Basic compilé : à l'inverse d'Amos, pour lequel la compilation est proposée en option, un programme écrit en Blitz doit obligatoirement être "traduit" en langage-machine avant d'être exécuté. L'avantage de cette méthode est à la fois très simple et évident : d'une part, la vitesse d'exécution reste constante (finies les boucles de ralentissement d'une routine compilée !), et d'autre part, on peut créer directement des programmes exécutables sans devoir acquérir à grands frais un compilateur séparé. Merci m'sieur Acid, mon porte-monnaie n'en pouvait plus.
D'un point de vue purement technique, cette propriété a permis au Blitz Basic d'inclure quelques particularités intéressantes, comme par exemple la possibilité d'écrire directement des instructions en langage-machine 68000, la compilation conditionnelle, ou encore la définition de macro-instructions... Dîtes, vous êtes sûr que c'est encore du Basic ?

Dernière minute : la société Someware vient de signer un accord de distribution du Blitz Basic en France. La version anglaise sera disponible au moment où vous lirez ces lignes, et la version française, au printemps de cette année. Les acheteurs de la version anglaise pourront se procurer les manuels français au même moment. Le prix de vente est fixé à 690 F TTC.



Skidmarks, un des premiers jeux du commerce a avoir été écrit en Blitz Basic.

A suivre...

Vous l'aurez compris, le Blitz Basic est quelque chose de tellement énorme, qu'il est impossible de le "tester" complètement en quelques pages. Nous aurons certainement à nouveau l'occasion de parler du Blitz Basic dans Amiga Revue, mais globalement, notre avis est extrêmement positif, même si quelques regrets sont à exprimer : on aurait par exemple aimé un éditeur digne de ce nom (même MEmacs, fourni avec le Workbench, est meilleur !), et les explications données dans les deux manuels sont loin d'être suffisantes pour le néophyte. Par contre, il est bon de signaler que ce langage est très aisément extensible, et que d'ores et déjà, plusieurs extensions circulent dans le domaine public, alors que d'autres sont attendues dans le domaine commercial, notamment une extension 3D.
Alors, le Blitz Basic est-il un "Amos killer" ? Si Europress Software ne se dépêche pas de sortir une nouvelle version de son propre Basic, assurément, oui.

Michel Descoins ■

LOGICIEL TESTÉ

Blit Basic 2 version 1.60. Version anglaise fournie par Acid Software Europe Ltd., 37 Camden Square, Camden Town, London NW1 9XA.

Nous avons apprécié

La multitude d'instructions, la commande NEWTYPE, la gestion du système multitâche, la compilation intégrée, la compatibilité tous systèmes (1.3 à 3.1).

Nous aurions aimé

Un éditeur digne de ce nom, une plus grande clareté dans les programmes, une meilleure documentation.

TEST LOGICIEL

SAMPLITUDE DE SEK'D

SEK'D, ça signifie : "Studio für Elektronische Klangerzeugung, Dresden". Il s'agit d'une unité de recherche sur la musique et le son du collège musical municipal Carl Maria von Weber, de la bonne ville de Dresde.

Bon, soyons clair, ce programme n'est pas tout-à-fait nouveau (il a plus de deux ans) et son interface est hideuse, comme c'est souvent le cas, hélas !, avec les produits provenant d'outre-Rhin. Mais, côté puissance, il n'a vraiment rien à envier à ses concurrents, qui ne sont pas si nombreux que ça...

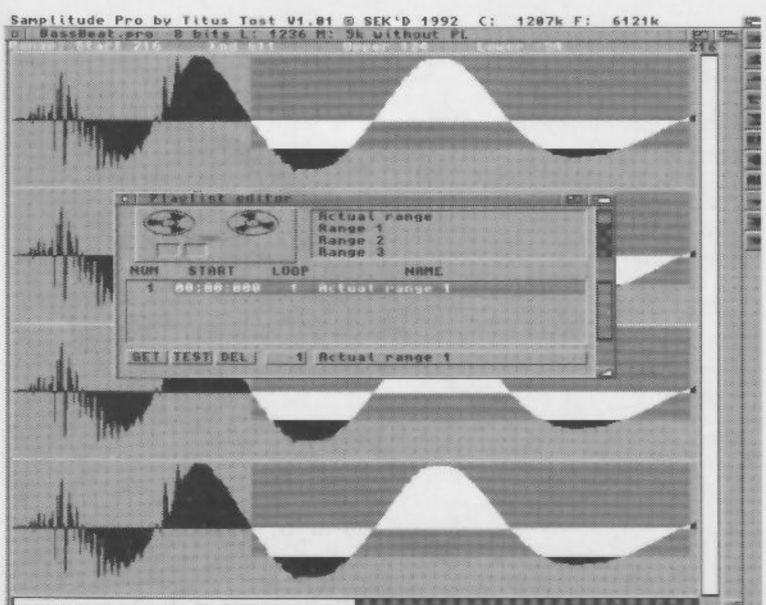
Samplitude est capable de traiter plusieurs types d'échantillons, de 8 jusqu'à 24 bits, parallèlement et sur 10 fenêtres différentes au maximum. Il permet des zooms non seulement horizontaux (tout le monde sait faire ça) mais également verticaux, ce qui est utile si vous travaillez sur des échantillons extrêmement aigus et en haute définition (16 bits et plus). Mais ce n'est pas tout : vous pouvez aussi convertir indifféremment des échantillons en mono, stéréo, et même en tétraphonie ! Samplitude permet encore de faire reproduire/jouer par Paula des échantillons jusqu'à une définition théorique de 14 bits en réassignant les canaux sonores de l'Amiga. En règle générale, tout fichier au format IFF, Midi ainsi que les "dump" peuvent être soit importés, soit exportés, ce qui signifie par exemple que si vous possédez un S1000 Akaï, il vous est possible de récupérer les échantillons via Midi Sample Dump, de les traiter dans Samplitude puis de les réinjecter dans votre S1000... Bien qu'il fonctionne sur tous les modèles d'Amiga, y compris le vénérable A500, vous devrez posséder quand même au moins 1 Mo de Ram (mais plus, c'est pas vraiment du luxe, croyez-moi !).

Edition spéciale

La résolution de l'échantillonnage est paramétrable à volonté de 1 à 24 bits, avec toutes les valeurs intermédiaires, mais, comme le disent avec humour les auteurs du manuel : "il est cependant peu probable qu'à une résolution de 1 bit, le son obtenu ait quelque chose à voir avec l'original". On les croira aisément sur parole...

Outre les fonctions que l'on trouve habituellement dans tout programme d'édition qui se respecte, Samplitude permet de générer des "Fade in/out" parfaits, des échos superbes et, malgré l'absence de DSP sur notre machine (rendez-vous, à ce propos, dès le mois prochain, dans mon "Coin des Débutants"), un très étonnant effet de réverbération.

Si votre Amiga accède au mode Productivité (Workbench 2.0 minimum), vous pourrez alors accéder à des capacités d'édition spéciales, puisque dans ce cas, Samplitude autorise le traitement d'échantillons jusqu'à 50 kHz car, dans ce mode, le slot audio du DMA permet en effet d'atteindre des taux de transferts théoriques de 56 kHz ! Vous comprenez maintenant pourquoi les gens de chez Xanadu, concepteurs de la carte 16 bits ADC16, préconisent ce soft pour compléter l'environnement logiciel de leur superbe matériel...



Midi Sample Dump

L'un des intérêts majeurs de Samplitude est évidemment cette capacité qu'il a de récupérer, via "Midi Sample Dump", des échantillons Midi. Cependant, car toute médaille a son revers, étant donné que le standard utilisé est de type MMA, vous ne pourrez traiter ces échantillons que un par un. Notez que, une fois celui-ci traité, vous devrez indiquer un numéro de note attribué à votre échantillon avant de le retransférer vers votre "sampler". Cette particularité pourra être utilisée avec profit si vous voulez, par exemple, vous constituer à peu de frais une boîte à rythme performante, surtout si votre "sampler" possède des sorties multiples... A ce propos, notez que Samplitude a été testé avec succès avec les "samplers" suivants : EMax (Emu Systems), S1000/S1100 (Akaï), SY 99 (Yamaha) et Prophet 3000 (Sequential). Une bonne idée est donc de "dumper" tous les sons dont vous disposez une fois pour toutes et de les classer ensuite en banques distinctes sur disque dur, de façon à pouvoir, à la demande, recharger votre "sampler" comme vous le feriez, via SysEx, pour vos synthés...

Samplitude existe en deux versions : Junior (390 F) et Professional (1 360 F), le premier étant plutôt réservé au traitement des échantillons en 8 bits. Le second me semble vraiment indispensable pour tout utilisateur soucieux de gérer ses échantillons qu'ils soient en 8, 12, 14 ou 16 bits. Ces programmes sont importés dans nos riantes contrées par MAD.

Antoine Occhipinti ■

EXCEPTIONNEL !

Sensationnel, extra, superbe, unique... Du jamais vu dans la presse Amiga : pour la première fois, vous allez pouvoir télécharger sur le 3615 Amiga Revue, les démos jouables de jeux prestigieux, à commencer par "Fury of the Furies" et "Lamborghini American Challenge".

Pour savoir comment un tel miracle fut possible, il est nécessaire de remonter quelques mois en arrière. Saint Draume, notre chère boîte de conserve, avait envoyé ses clônes en prospection parmi les plus prestigieuses sociétés de jeux. Nombre d'entre eux semblèrent s'être égarés parmi les sourires des attachés de presse et les stocks d'huile hallucinogène. Aujourd'hui, certains de ces clônes reviennent.

Le moment était venu, la masse vaguement humanoïde, hirsute de circuits et de fils connectés à différents terminaux semblait bouger. Saint Draume rentra en action afin d'avoir un rapport de ses différents clônes qui n'attendaient que l'autorisation de se matérialiser dans le temple du Minitel, la cave d'Amiga Revue. "Clône Archibald au rapport", dit la voix de Saint Draume, toujours aussi sensuellement métallique. "Qu'en est-il donc de tes prospections chez Titus ? " le clône, alors, se matérialisa en une forme de bipède. "Ces dernières sont couronnées de succès Saint Draume", cria tout fièremment Archibald qui reluisait, les écrans cathodiques se reflétant sur son corps d'aluminium. "En effet, l'équipe de Titus, avec la plus grande gentillesse m'a fournit une démo jouable de Lamborghini Américan Challenge". Comme tout le monde le sait, ce jeu n'est rien moins que la superbe suite du fantastique Crazy Cars II. Cette démo comprend plusieurs niveaux, les inter-jeux, les différentes possibilités de jeux (un joueur, deux joueurs...), ainsi que le garage pour "booster" votre engin après chaque course. Un très bon jeu qui bénéficiera de quelques modifications sur la version finale. Attention, avant de vous précipiter sur vos câbles, cette démo est réservée aux heureux possesseurs d'un A1200 !. "Très bien, Archibald, repart en mission sans tarder, et remercie Titus de t'avoir fait confiance malgré ton apparence" (pour le finir, je n'ai en effet pu trouver que du papier aluminium qui entourait un gigot près du champagne de Big Brother dans le frigo).



Sur ce, Arhibald se dématérialisa aussi rapidement qu'il était arrivé, ne laissant à sa place qu'une feuille d'aluminium décollée de l'ensemble et un bout du gigot qui n'avait décidemment rien demandé à personne. Sans avoir attendu son tour, le clône Théodore se matérialisa. Ce clône est composé d'un cerveau, dont l'origine nous reste mystérieuse, réincarné pour les besoins de la cause dans une canette de boisson gazeuse. Ce cerveau communique par télépathie, et permet surtout la lévitation de son apparence corporelle rouge et blanche à une hauteur de 3 cm du sol. "Je reviens avec une démo de Fury of the Furies, un excellent jeu de chez Kalisto. Suite du célèbre Tinies, il en reprend un humour ravageur et un intérêt diabolique. Cette démo est jouable sur tous les modèles d'Amiga". Peu enclin à la conversation naturellement, Théodore attendit, non sans cacher une certaine fierté en sautillant jusqu'à 4 cm du sol, les félicitations de Saint Draume. Saint Draume congédia ce clône non sans reconnaître ses capacités et en le conviant à une vivifiante cure de courant électrique. Il retourna ensuite vers ses machines d'un pas lourd de sagesse, lorsque dans un éclair qui fit sauter tous les plombs, apparurent Aglaée et Sidonie, les fameux clônes siamois indescriptibles tant les mots terriens sont faibles face au fantastique et à l'incohérence. Ces derniers reviennaient de chez Psygnosis, avec une douzaine de démos de jeux déjà commercialisés. Hélas, tous les efforts de Saint Draume furent vains pour les faire se rappeler des noms de ces jeux. Soit vous attendez le mois prochain, soit vous allumez votre minitel et jetez un coup d'oeil du côté des démos téléchargeables pour savoir ce qu'il en est... C'est comme voul' voul ! Bonne connexion.

Saint Draume ■

Le 3615 Amiga Revue, c'est aussi l'endroit ou vous pourrez télécharger tout le DP de la rubrique du domaine public réalisé par le spécialiste et ingénieur Carlos R. Les démos présentées par Rachid O. et Laurent C. ne sont pas en reste. Jetez un coup d'oeil au téléchargement, surtout si vous avez gagné des heures de connexion gratuite grâce à la rubrique "Trucs & Astuces".

AMIGA
R E V U E

POPULOUS



Soyez un Dieu ! En agissant sur le relief du monde et sur de nombreux paramètres, faite prospérer votre peuple et protégez-le des attaques ennemies. Provoquez des catastrophes naturelles sur les territoires adverses et récupérez l'espace vital pour l'expansion de votre peuple. (+ Sim City en cadeau).



259 F

SIM CITY DELUXE

En jouant à Sim City, vous enfilerez l'écharpe du maire et construirez votre ville idéale. Si les conditions sont favorables, de nombreux habitants viendront s'installer dans votre petite ville et la feront grandir et prospérer. Vous devrez alors faire face aux problèmes économiques et écologiques dûs à l'extention de votre ville. Si vous y réussissez, vos administrés alors satisfaits vous rééliront. Peut-être !





259 F

BATTLE CHESS



BATTLE CHESS fait vivre sous vos yeux toutes les pièces de l'échiquier sans modifier les règles rigoureuses du jeu d'échecs. Ce jeu est un "must" que vous devez absolument acquérir. Plus de 4 Mo d'animations 3D, effets sonores stéréo, possibilité de liaisons modem, 10 niveaux de difficultés. A jouer seul contre l'ordinateur, à deux, voire l'ordinateur contre lui-même. Pour les débutants un manuel complet sur le jeu d'échec avec aide et suggestions.



199 F

MICKEY ABC, UNE JOURNEE A LA FêTE



Avec Mickey, le meilleur ami de tous les enfants, aventurez-vous dans le monde des lettres et des mots. Une pression sur le clavier et quelque chose d'amusant se produit. Un jeu d'éveil qui permet aux enfants de 2 à 5 ans de s'instruire tout en s'amusant. Jeu et mode d'emploi en français. Contenu pédagogique : en explorant la fête et la maison de Mickey, les enfants apprennent les lettres de l'alphabet, des correspondances entre lettres et mots, l'écriture en majuscule et minuscule. Il développe leur vocabulaire et leur langage.



259 F

TETRIS



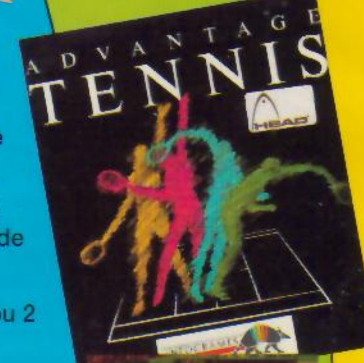
Si simple et si complexe ! Des pièces géometriques tombent et s'empilent. Votre objectif : constituer le maximun de lignes pleines en orientant judicieusement leur chute. 10 niveaux de difficulté pour varier la vitesse de descente des pièces. Vous aimez TETRIS, vous aimerez 7 COLORS. Partant de la base, il faut en changeant de couleurs à chaque tour être le premier à posséder plus de 50% de la surface de l'écran (à jouer seul contre l'ordinateur ou à deux). 7 COLORS en cadeau avec votre TETRIS.



199 F

ADVANTAGE TENNIS

Affrontez les meilleurs joueurs internationaux lors de prestigieux tournois. Faites frissonner le public avec des échanges palpitants. Grâce à votre ambition et à la qualité de votre jeu vous deviendrez sûrement le numéro 1 d'Advantage Tennis. Pour 1 ou 2 joueurs, 3 types de matchs, coups nombreux et spectaculaires, sauvegarde et rappel du joueur.





259 F

LOGICIELS ACHETÉS



LA COMPIL OFFERTE



TEAM SUZUKI

Revivre la passion et l'émotion d'une saison de Grands Prix de moto. C'est ce qui vous attend, vous et votre Suzuki 500cc. Team Suzuki, la plus rapide des simulations 3D moto, vous entrainera à travers 16 Grands Prix, plein gaz !

PRINCE OF PURSIA

Délivrez des griffes de l'infame Vizir Jaffar, une douce princesse. Vous devrez sur 14 niveaux, sauter, grimper, courir, etc... Pièges ou passages secrets, rien ne vous sera épargné. Un jeu époustouflant, des graphismes somptueux.

SWAP

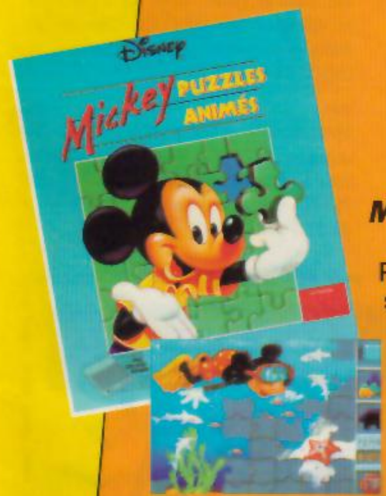
Un super jeu de réflexions et d'actions avec des combinaisons infinies.

BARBARIAN 2

Le grand guerrier Barbarian vient de vaincre les troupes du sorcier Drax et délivrer la princesse Mariana. Mais des profondeurs de son chateau noir, Drax prépare sa vengeance.

TENNIS CUP

Tous les coups sont permis, les effets à plats, liftés, coupés, sont fidèlement rendus sur Tennis Cup. En simple ou en double, grâce au système unique de double écran, soyez en plein dans l'action.



MICKEY PUZZLES ANIMES

Pour regarder Mickey et ses amis s'animer, il vous suffit de remettre dans l'ordre les pièces du puzzle. Vous pourrez choisir parmi plus de 15 décors : l'espace, la mer, les chateaux hantés, etc... Toute la famille peut jouer car différents niveaux sont possibles. Jeu et mode d'emploi en français, manipulation très simple (pointer et cliquer). Sélectionner la caméra pour regarder la scène s'animer dès que le puzzle est complet.

INFOGRAMES

259 F

Bon de commande

Réservé aux lecteurs d'Amiga Revue. A retourner à MCM, service VPC, 16 quai Jean-Baptiste Clément 94140 Alfortville, accompagné de votre réglement par chèque bancaire ou postal, mandat international obligatoire pour les DOM/TOM et étranger, à l'ordre d'Amiga Revue. Prévoir 3 semaines de délais pour la réception.

Je commande les articles ci-dessous :

Titre	Prix
La compil'Action NRJ Vol4	Gratuit
Frais d'envoi	30F
Total	

Nom...Prénom ....
Adresse...
....
Code Postal.. Ville ....

SIGNATURE :

A500

Vds A500 1 Mo + lect ext + écran 1083 + plan de travail + accéssoires + 570 disks : prix 4000 Frs. Ctc Nicolas au (16)20.79.04.18.

Vds A500, extension 1M + action replay imp star LC10, nombreux logiciels, le tout 1500 Frs. Ctc Frédéric au (1) 48.39.10.41

Vds A500, 2 Mo + accélérateur adspeed + action replay 3 : 1100 Frs. Ctc Alain au 60.05.75.92 après 19 heures.

Vds A500, 2Mo + accélérateur ADspeed + cartouche MK3 : prix 1100 Frs Ctc Alain au (1)60.05.75.92. après 19 heures (rp uniquement).

Vds A500+ +gvp 52 Mo + atonce + lect 5"1/4 + joy + dss + 70 revues + utils.dp + 15 originaux (Flashback, ...) + intuica lc + livres : le tout 5000 Frs. Tél (16)22.74.50.16.

A1200

Vds A1200 + dd 60 Mo +moniteur 10835 + lect ext + souris neuve + souris optique + 300 D7 : TBE 5000 Frs à débattre. Vds dd A590 + ext mémoire 2 Mo : 1000 Frs. Vds imprimante canon BJ10EX + cable + cartouches : 1500 Frs. Ctc Tristan au (16)47.57.67.77

Vds A1200 + 2 Mo PCMCIA + dd 80 Mo avec brilliance/AD Pro/DPaint/Final Copy II: Prix 4500 Frs à débattre. Ctc Dominique au (16)47.57.48.65

Vds A1200 + dd 80 Mo + moniteur 1085s + accessoires (joystick, filtre, écran, ...) + nbrx programmes, le tout 4500 Frs. Tél (1) 43.66.64.70.

A2000

Vds A2000B ROM 2.04, wb 2.1, 2 lecteurs : 1500 Frs, + carte 2 Mo de Ram ext à 8 Mo (800 Frs) ou le tout 2000 Frs, + carte controleur Scsi DataFlyer (600 Frs) ou le tout 2500 Frs. HP Paintjet jet d'encre coul : 3000 Frs à débattre. Ctc Carlos au (1) 47.07.17.16. (répondeur)

Vds A2000 moniteur A2080, 2 lecteurs 3 1/2 Ram, 4Mo, sortie vidéo Pal A2032 : prix 4500 Frs. Caméra nb, pied éclairage digiview : prix 2000 Frs. Tél au (16) 94.21.53.28.

Vds A2000B + 2nd lect interne :prix 2000 Frs. Moniteur couleur : 900 Frs. Carte graphique HAM-E (262144 coul.) : 1500 Frs. Tél : Patrice (16)35.62.45.41

Vds A2000 wb 2.0 + 4 Mo Ram + 1084S + dd 42 Mo + carte pc/xt + lecteur 5"1/4 : 6000 Frs. Tél (1)39.59.95.78 (répondeur).

Vds A2000B + carte AT : 2000 Frs, dd 80 Mo + 6 Mo de Ram (2800 Frs), écran 1084s (850 Frs), carte accél Adspeed (700 Frs). Ctc Benoit au (16)76.25.23.55 après 19 heures.

Vds A2000 + 2 télés couleurs + joystick + nombreux jeux : 2500 Frs. Ctc Didier au (1)47.76.83.55 (bur) ou (1)60.68.92.11 le soir.

Vds A2000 Rom 2.04 wb 2.1 : 1000 Frs; ext Ram 2 Mo : 800 Frs; Le tout + dp + livres : 1800 Frs. Tél (16)91.50.78.79.

Vds A2000B + 2ème lect int 3.5 + dd 20 Mo + carte PCXT avec lect int 5 1/4 + carte 8 Mo int + change boot 3.1/2-5 1/4 + carteaction replaying origine 6000 Frs. Ctc Etienne au (16)55.30.58.91.

A3000

Vds A3000 25 MHZ 50 Mo Ram 6Mo + Multisync 1950 + DTCV + moniteur + soft DPaint 4, AD Pro, Amigavision : le tout 10000 Frs. Ctc (16)20.89.00.43).

Divers

Recherche désespérement le logiciel de basket tv sports Basketball. Si quelqu'un le possède, je le supplie de téléphoner à Olivier au (16) 62.26.50.79.

Recherche désespérement pour A2000B carte live + invision, carte Vortex pc 3865x25. Tél le soir au (1) 44.65.01.10

Vds Vortex at-once plus 500 Frs Tél (1) 44.65.01.10

Vds Bars & pipes Pro français 1.0 acheté 3400 Frs en 1993, vendu 1500 Frs. Midifiles DP midi en cadeaux Ctc Renaud au (16) 41.37.18.21.

Vds seuk vf : 100 Frs, Simon Sorcier vf : 200 Frs, Adi env + maths 6ème : 100 Frs, vista pro 3.0 : 300 Frs. Ctc Alain le soir au (16) 67.36.61.58.

Vds pour A1200 carte memory master peuplée 1Mo 32 bits + horloge + 68882 25 Mhz : 1100 Frs. Demander Jean-Pierre au (1)48.55.79.31.

Vds tablette graph. easyl A3 + carte int. et logiciels : prix 1500 Frs. Cherche doc Adpro + Brilliance : faire proposition au (16)93.36.94.45.

Vds interf. Midi pour A500/A2000/A1000 : 1500 Frs. Sampler universel : 200 Frs. Doc contre env timbrée à Michel Codeville, 7 rue Delalonde, 76530 Gd Couronne ou tél au (16) 35.67.74.62.

POUR PASSER VOTRE PETITE ANNONCE

**30 F par annonce pour les non-abonnés.
Envoyez ce bon avant le 10 du mois pour une parution le mois suivant.
Libellez votre chèque à l'ordre de Micro Application et envoyez-le à
AMIGA REVUE – 13, RUE SAINTE CÉCILE
75009 PARIS**

POUR LES ABONNÉS GRATUIT

☐ VENDS ☐ ACHÈTE ☐ CHERCHE ☐ ÉCHANGE

Vds Horloge A1200 neuve : 150 Frs, port compris. Ctc Jean-Pierre Estival au(16).71.47.33.15.

Vds nbreux utils sur Amiga, brade, achète, Bars'n pipes v:2.0, vds A4000 : 6500 Frs. ctc Denis ou Jenny au (16) 56.74.74.12.

Vds pr 500, 600, 1000, 2000 et 3000 lect ext 5"25 avec env 800 disks (dp, démos,...), pour 700 Frs, frais de port en sus. Ctc Sylvain au 40.27.86.57.

Vds Fanzine sur D7 : 20 Frs + 1 surprise. Vds logiciels + imp jet d'encre (poss éch) : Tél (16)43.86.64.03. David Tertre, 2 rue l'Artois, 72100 Le Mans.

Vds pour A4000/2000, carte SCSI GVP Ext 8 Mo (4Mo installés) + disque dur 120 Mo : 2600 Frs. Vds Genlock Semi-pro GST GOLD SP (pal,Y/C, filtre Digit...) + malette , très peu servi : 2400 Frs. Ctc Thierry au (16)58.72.85.51.

Vds digiview Gold Newtek V4 français : prix 500 Frs. Ecrire à Grandemange Cédric, 2 rue Gabriel Mouilleron, 54000 Nancy. Ech également des démos.

Vds logiciels originaux. matériel, liste sur demande, contre envel timbrée. Sadoine Jean, 76 rue d'Hurlupin, 59560 comines

Ech Diskmag "Amigaflash" N2. Env disk + env timbrée à Gallot Sébastien, 4 Av de Verdun, 70360 Scey/Soane

Ech sur Amiga jeux/utilitaires/ éducatifs/source-Amos. Vds livres sur Amiga. Ctc C.Gindre, 70 rue du Cluzeau, 24000 Périgueux.

Ech ou Vds news utils démo, débutants acceptés, envoyér liste à Millon David, 75 allée Rabelais 74190 Passy. Tél (16)50.78.11.87.

Vds carte 24 bits 16 Mo coul avidéo 24 (3Mo Ram) : prix 2000 Frs. Tél au (16)89.48.09.69 après 19 heures.

Vds excellence v.3 (Fr) complet. Prix argus : 350 Frs. Tél le soir au (16).56.04.06.37. Laissez msg si abs.

Vds Euréka maths 6 et 5 (valeur 269 frs) prix 130 Frs, Microprose Tank Platoon (valeur 190 Frs) prix 80 Frs, Microprose F19 (valeur 190 Frs) prix 80 Frs, Ishar Silmarils (valeur 290 Frs) prix 140 Frs, Budget Famille (valeur 235 Frs) prix 120 Frs. Ctc Jean-Marc au (1)34.13.45.68. répondeur si abs.

Achats

Achète CDTV bas prix, faire proposition à Mr Le Corvic Nicolas, Appt 1A, 129 rue de Rome, 75017 Paris.

Achète SuperBase IV d'occasion. Faire offre à Jean-Pierre Estival au (16) 71.47.33.15.

Achète la bible de l'A500 (réf : ML733) et le livre du langage machine (réf : ML198). Bal : gaga sur 3615... ou tél (16)90.98.04.75.

Contacts

Propose divers services en infographie : cours, image 2D, 3D, logos, dessins animés, digitalisation en 24 bits "retravaillées dans tous les formats", report vidéo, recherche sur demande de texture et autres images pour agrémenter vos images de synthèse et slide show. pour en savoir plus appelez-moi au (1) 45.78.67.54 Olivier Duval.

Clic : Fanzine concernant les jeux vidéo micro (n2) et console, crée en toute légalité et sans but lucratif. Minitel RTC : (*clic) : (16) 33.94.60.10. Notre adresse : Clic, 16 rue du textile, 68120 Pfastatt.

Cherche graphiste, musicien et coder pour créer groupe (A500, rapidement). Ctc Metc, 38 rue Francis de Pressence, 94500 Champigny

Groupe Empire distribue disk/mag. Envoyer 2 disks + env timbrée à Gallot Sébastien, 4 avenue de verdun, 70360 Scey/Soane.

Cherche ctcs pour ech de prgs divers long terme pour Amiga 1200 de préf. Ecrire à Mr Velicicot, 7 rue Thurot, 21000 Dijon.

Cherche ctcs pour apprendre et éch sur Vendome (41) sur A500. Possede nbreux jeux et programmes. Ctc Francis au (16)54.77.29.09.

Cherche un Amigaiste dans le 95 pour m'expliquer le maniement de l'Amiga 1200 et pour échanger disquettes. Ctc Jean-Marc au (1) 34.13.45.68. Répondeur si abs.

PASSEZ AUSSI VOS PETITES ANNONCES SUR LE 3615 AMIGA REVUE

LE COURRIER DES LECTEURS

Dans votre article sur les traitements de texte (Amiga Revue de janvier 1994), je relève une erreur qui me fait réagir. Il est en effet faux de dire que FinalCopy ne fonctionne qu'avec les fontes de chez Softwood (SoftFaces) : j'ai acheté FinalCopy chez Essonne Mailing, et je puis vous assurer que j'utilise aussi bien les fontes Adobe type 1 que les fontes Compugraphic, avec quelques restrictions il est vrai pour ces dernières. Cela n'est effectivement noté nulle part dans le manuel fourni avec le logiciel ! A un moment où la situation de l'Amiga est des plus précaires, autant donner des informations correctes, afin de ne pas décourager les acheteurs potentiels.

Saviez-vous par ailleurs qu'il est possible d'imprimer à l'italienne (mode "paysage") sans avoir une imprimante PostScript, le plus simplement du monde ? Il suffit de sélectionner le format "Perso" du menu "Projet/Mise en page", et d'entrer les valeurs inversées du format A4, soit 29,7 cm de largeur sur 21 cm de hauteur.

Jean-Michel Luquet, 79340 Ménigoute

Effectivement, une petite erreur a été commise. FinalCopy II a en fait connu deux versions, baptisées "Release I" et "Release II". La première, correspondant à celle décrite dans l'article "Faire bonne impression", ne savait gérer que les SoftFaces de SoftWood. Quant à la "Release II", il semblerait qu'elle sache gérer les polices Compugraphic et Adobe, même si cette possibilité n'est pas officiellement annoncée par l'éditeur (peut-être n'était-il pas sûr de son coup ?). Quoiqu'il en soit, Final Writer, que l'on pourrait comparer à un hypothétique Final Copy III, gère parfaitement ces trois formats de polices vectorielles.

• • •

Pourriez-vous me donner l'adresse de différents magazines étrangers dédiés à l'Amiga ? Merci d'avance.

Grégory Frogé, 63620 Gial

Mais bien sûr : allez tout simplement faire un tour dans notre bottin, page 96 !

• • •

Je suis actuellement étudiant en section BTS Informatique, spécialité informatique de gestion. Je possède un Amiga 500 avec 1 Mo de mémoire. Je vous écris pour vous demander s'il existe sur Amiga des logiciels permettant de programmer en Pascal, car je n'ai pas la possibilité d'acheter un PC. Si oui, faut-il un disque dur ou une extension de mémoire, pour qu'il fonctionne correctement ?

De plus, je voudrais vous demander comment il faut faire pour réaliser des démos, sachant que j'ai déjà fait quelques animations avec DeluxePaint et des musiques avec SoundTracker. Mon problème se situe au niveau de l'assemblage des deux. Faut-il utiliser un autre logiciel ou connaître un langage particulier ?

Jérôme Stevens, 59150 Wattrelos

Il existe plusieurs compilateurs Pascal sur Amiga. Dans le commerce, citons notamment le HiSoft Pascal, ou encore le Kick Pascal. Dans le domaine public, PCQ de Patrick Quaid est sans aucun doute le plus connu. En règle général, ces compilateurs se contentent d'un 1 Mo de mémoire, mais évidemment, leur utilisation est nettement plus confortable avec une extension et un disque dur.

Quant aux démos, je vous conseille d'envisager l'acquisition d'Amos Pro, un Basic spécialisé qui vous permettra de mixer "les doigts dans le nez" image et son. A y bien réfléchir, considérez également le Blitz Basic, dont un test vous est présenté dans ce numéro d'Amiga Revue.

• • •

Je vous écris pour obtenir des précisions sur votre article de novembre 1993 au sujet des drivers d'imprimantes. Premièrement, je vous donne ma configuration : Amiga 1200, disque dur 60 Mo, imprimante HP LaserJet 4L, traitement de texte FinalCopy II, et DeluxePaint IV AGA.

Vous mentionnez dans votre article que la 4L est PostScript. Pourrais-je avoir des informations à ce sujet, car rien ne l'indique dans son mode d'emploi ? Quel est le driver le plus à même de gérer ma HP pour travailler de manière décente avec FinalCopy (actuellement, je sors 2 minutes par page au lieu des 4 pages par minutes annoncées !) ?

Jean-Marie Fillastre, 31770 Coulomiers

Belle erreur que nous avons commise là ! La confusion vient du fait que cette imprimante existe en quatre configurations différentes. D'abord, la LaserJet 4 tout-court est le modèle de base, présentant une résolution de 600 dpi. La 4M ajoute la compatibilité PostScript. Vient ensuite la 4L, dont la résolution n'excède pas 300 dpi, et enfin la 4LM, identique à la 4L, mais compatible PostScript. Bref, c'était pas facile à comprendre, tout ça !

• • •

Je suis possesseur d'un Amiga 1200, et je désire acquérir quelques logiciels comme un traitement de texte, un tableur, etc., qui me permettraient de faire des tableaux et des graphiques de type camembert et autres. Lesquels me conseillez-vous ?

Alban Gerbault, 79240 l'Absie

Je pense que notre dossier "Bien choisir un traitement de texte" dans notre numéro 62 aura répondu à une partie de votre question. Quant au choix d'un tableur, il n'en existe à notre avis que deux dignes de retenir notre attention : d'abord ProCalc, importé en France par CIS, et MaxiPlan IV, qui n'est plus distribué chez nous depuis que The Disk Company a mis la clef sous le paillasson. Vous pouvez toujours espérer en trouver un exemplaire dans le marché de l'occasion.

• • •

Je suis lecteur d'Amiga Revue depuis environ deux ans. Actuellement, j'ai un A500+ équipé d'un disque dur de 120 Mo, d'un SyQuest 44 Mo, d'une imprimante HP DeskJet 550c, d'une imprimante Citizen Swift 24e et d'un G-Lock, ma première option étant le montage vidéo. Depuis, j'ai décidé de me mettre également à la bureautique, et ai donc acquis une carte émulatrice GVP AT286. J'ai installé MS-DOS 6.0, Windows 3.1 et finalement Word. Le problème est que dans Word, j'ai un affichage affreux, car ce n'est plus du scintillement, mais du "tremblement violent". J'ai consulté un peu partout (sauf peut-être à la bonne adresse) et personne n'a pu m'apporter de solution valable. J'ai tout de même appris que ce serait dû à l'entrelacement. Ma question est donc simple : que dois-je faire pour le supprimer ?

François Leicher, 68800 Thann

L'entrelacement est certainement dû au fait que vous avez configuré votre émulateur en mode VGA, c'est-à-dire avec une résolution de 600x400 points. Or, l'Amiga 500+ ne sait pas

reproduire une telle résolution sans entrelacer l'image. Deux solutions s'offrent à vous : soit vous configurez votre émulateur en mode EGA (640x200), soit vous vous équipez d'une carte FlickerFixer et d'un moniteur multisynchrone. Une tierce solution, provisoire celle-ci, consiste à modifier la palette de couleurs de Windows (allez faire un tour du côté des panneaux de contrôle) en choisissant des teintes moins contrastées entre elles : le scintillement ne disparaîtra évidemment pas, mais il sera cependant nettement atténué.

● ● ●

'ai acheté récemment à Free Distribution Software, des disquettes de la collection CAM, mais je n'arrive absolument pas à les désarchiver, malgré les explications fournies sur la disquette, c'est-à-dire : en CLI, taper "CD DF0:" puis valider, ensuite "DIR" qui donne le nom de tous les dossiers de la disquette, mais là où ça coince, c'est quand je tape "COPY DF0:CAM 791 RAM:", l'Amiga me répond "can't open DF0:CAM for input : object not found", ou alors "bad arguments". Je suis vraiment désespérée.

Cécile Cottet, 13700 Marignane

Votre lettre étant manuscrite, je n'ai pas pu me rendre compte de l'orthographe exacte des commandes que vous entrez. Vérifiez bien qu'il n'existe aucun espace entre le mot "CAM" et le nombre "791". Utilisez la commande "DIR" pour vérifier le nom précis du fichier à copier, et entrez-le tel quel. Si un espace est présent dans le nom, entourez le nom complet avec des guillemets, ce qui donnera par exemple : COPY "DF0:CAM 791" RAM:

● ● ●

Bravo pour la partie jeux du magazine, elle m'a l'air plus sérieuse que précédemment. C'est vrai, avant, j'avais l'impression de comprendre à chaque fois "c'est sur Amiga, donc c'est super" (alors que ce n'est pas toujours le cas). Heureusement que je consulte les magazines de jeux (Gen 4, Tilt, Joypad : ça fait trois !) pour ne pas acheter n'importe quoi.
Comme vous pouvez les remarquer, j'aime les jeux, mais je joue plus sur la Super NES que sur ordinateur (bien que SuperFrog et Lemmings soient sympas) : je préfère Axelay à Project X, Mario World à Zool, Mario Kart à Formula One, Zelda III à... Heu... Pas à FlashBack, en tout cas ! Ce n'est pas à cause du nombre de couleurs (quoi que...), ni de la résolution (quoi que bis...), c'est plutôt l'originalité des jeux et des graphismes typiquement japonais qui me plaisent. Alors questions :
- Des éditeurs japonais (Konami, Capcom, Takara...) vont-ils développer sur la CD^{32} ?
- Des adaptations de jeux (Axelay, Fatal Fury II...) sont-elles prévues sur CD^{32} ?
- Les paddles de la CD^{32} sont-ils prévus pour l'A1200 ?
- Pourquoi n'y a t'il pas de port PCMCIA sur l'A4000 (adieu l'AmiQuest) ?
- Le PCMCIA est-il 16 ou 32 bits ?
- A quand le DSP ? Je n'ose acheter l'A1200, ça me tenterait bien, mais j'aime aussi le son parfait (12 voix 16 bits...), la musique...
- Est-ce vrai que certains jeux compatibles A1200 ne fonctionnent pas sur l'A4000 ?
- Les résolutions de la CD^{32}, autres que le NTSC et le PAL, peuvent-elles être affichées sur un téléviseur ? Pourquoi parle-t-on alors d'une résolution maximale de 800x600 ? Et les jeux peuvent-ils réellement être exploités dans des résolutions autres que le 320x200 ou 320x256 ?
- C'est tout !

Christin Livine, Tahiti

Merci pour le compliment, le responsable de la rubrique jeux en sera sans aucun doute très flatté. Cela dit, il serait très étonnant que des éditeurs japonais se mettent à développer pour l'Amiga CD^{32}. Par contre, il est fort possible qu'ils laissent aux éditeurs européens le soin d'adapter certains de leurs hits à la CD^{32}, mais tout ça est une question de contrat.
Si Commodore n'a pas jugé bon de doter l'Amiga 4000 d'un port PCMCIA, c'est simplement parce que ce modèle possède déjà quatre connecteurs Zorro III internes. Question extensions, c'est tout de même pas mal, non ? La norme PCMCIA est 16 bits ; la norme PCMCIA-II est 32 bits.
Il est possible que certains jeux ne fonctionnent pas sur le 4000, alors qu'ils tournent parfaitement sur le 1200. Ceci peut être dû au processeur 68040, dont les caches sont différents de ceux du 68020. Enfin, sachez que la télévision familiale ne suffit plus pour afficher des résolutions telles que le 800x600 en 256 couleurs. Ce qui explique sans doute qu'aucun jeu ne l'utilise actuellement, et qu'aucun jeu ne l'utilisera certainement jamais.

● ● ●

Mon problème est simple : comment faire tourner le logiciel DeluxePaint IV sur mon Amiga 600 avec toutes ses fonctionnalités, alors que cet appareil n'a pas de clavier numérique comme l'A500 ? Ce clavier est très utile pour les rotations, par exemple. Deuxième question : existe-t-il un logiciel de traitement de texte du domaine public, meilleur que KindWords 3 et qui tourne sur A600 avec 1 Mo de RAM ? Si oui, lequel ?

Daniel Mouren, 13005 Marseille

Commodore a placé dans le domaine public un petit utilitaire baptisé "NumPad", spécialement destiné à l'Amiga 600, qui permet d'émuler le pavé numérique des autres ordinateurs de la gamme Amiga. Vous pouvez vous le procurer dans toutes les bonnes boucheries, ou par téléchargement sur le 3615 Amiga Revue.
Coté traitement de texte, il existe certainement un ou deux logiciels dans le domaine public... Mais je dois avouer que personnellement, je n'en ai jamais vu. Alors savoir s'ils sont meilleurs que KindWords 3...

● ● ●

En septembre, je vous ai écrit pour vous demander comment brancher un A1200 sur un magnétoscope PAL (l'article a été publié en novembre). Entre deux, j'ai trouvé la solution. Elle est seulement valable pour un A1200, car elle utilise la sortie vidéo composite couleur de l'Amiga (RCA jaune), or cette sortie est dépourvue de couleur sur les A500. Toutes les connections qui suivent sont à effectuer sur la prise Péritel du magnétoscope : il suffit de relier la vidéo composite à l'entrée 20, la masse vidéo composite à l'entrée 17, le canal audio gauche à l'entrée 2, le canal audio droit à l'entrée 6, et enfin la masse audio à l'entrée 4. Attention : les masses vidéo et son ne sont pas reliées ensemble ! Maintenant, il suffit de placer le magnétoscope en enregistrement des signaux provenant de la Péritel, et la TV sur l'antenne (la régler sur le bon canal). Vous voilà prêt pour enregistrer vos créations sur bande vidéo !

Bruno Basset, 62100 Calais

Merci de tous ces précieux renseignements. Magnétoscopez-bien ! ■

● ● ●

posez aussi vos questions sur le 3615 AMIGA REVUE

Les adresses et numéros de téléphone communiqués ci-dessous sont valables à la date du 15 février 1994.

ETATS-UNIS

Amiga World
80 Elm St.
Peterborough, NH 03458
603/924-0100

ASDG
925 Steward St.
Madison, WI 53713
608/273-6585

Commodore Business Machines
1200 Wilson Dr.
West Chester, PA 19380
800/662-6442

Creative Focus
Box 850
Chenango Bridge, NY 13745
607/648-4082

Expansion Systems
44862 Osgood Rd.
Freemont, CA 94539

Fred Fish
1835 E. Belmont Drive
Tempe, AZ 85284

Great Valley Products, Inc. (GVP)
657 Clark Ave.
King of Prussia, PA 19406
215/337-8770

INOVAtronics
8499 Greenville Ave., Suite 209B
Dallas, TX 75231
214/340-4991

MicroBotics
1251 American Pkwy.
Richardson, TX 75081
214/437-5330

NewTek
215 S.E. 8th St.
Topeka, KS 66603
913/354-1146

Realsoft
601 North Orlando Ave., Suite 103
Maitland, FL 32751
407/539-0752

Soft-Logik Publishing
11131 South Towne Sq., Suite F
St. Louis, MO 63123
314/894-8608

Utilities Unlimited, Inc.
1641 McCulloch Blvd., Suite #25-124
Lake Havasu City, AZ 86403
602/680-9004

FRANCE

AMIE
11, Boulevard Voltaire
75011 Paris
(1) 43.57.48.28

Amiga Dream
19, Route de Vaugirard
92100 Meudon
(1) 46.23.90.48

AmigaNews
12, Rue Barrière
31200 Toulouse
(16) 61.47.25.67

Amiga Revue
13, Rue Sainte Cécile
75009 Paris
(1) 42.46.92.90

Archos
99, Rue d'Amblainvilliers
91370 Verrières-le-Buisson
(1) 60.13.90.49

ArtioDactyl France (Pierre Philippe Launay)
83, Rue André Theuriet
63000 Clermont-Ferrand
(16) 73.93.77.31

L'Atelier Numérique
10, Avenue Parmentier
75011 Paris
(1) 40.24.17.51

Attila PD
BP 192
63805 Cournon

Axe Informatique
92, Cours Julien
13006 Marseille
(16) 91.48.40.55

BAB Micro Center
7, Rue de Coursic
64100 Bayonne
(16) 59.59.19.37

Bélier Production
18, Rue Fénelon
24200 Sarlat
(16) 53.59.34.70

Cash & Carry Micro (CCM)
37, Rue des Mathurins
75008 Paris
(1) 40.46.04.02

CIS
14, Avenue Hertz
Europarc
33600 Pessac
(16) 57.89.11.40

Club Français du Logiciel
16, Quai Jean-Baptiste Clément
94146 Alfortville CEDEX

Commodore France
10-12, Rue du Saule Trapu
91882 Massy CEDEX
(16) 60.13.76.76

Cuda Informatique
9, Rue Saulnier
75009 Paris
(1) 42.46.47.60

Européenne de Distribution Informatique (EDI)
BP 282
75625 Paris CEDEX 13
(16) 45.89.32.00

EVS Informatique
15, Rue du Gros Chêne
78480 Verneuil-sur-Seine
(1) 39.65.67.02

FBI
99, Rue d'Amblainvilliers
91370 Verrières-le-Buisson
(1) 60.13.12.23

Free Distribution Software (FDS)
82, Rue de Sailly
BP 134
59453 Lys Lez Lannoy CEDEX
(16) 20.02.06.63

Les Films du Genièvre
Belcastel
46200 Souillac
(16) 65.37.00.71

Floppy International
18, Avenue du Maréchal Juin
54000 Nancy
(16) 83.90.28.00

France Festival Distribution (FFD)
3, Rue Anatole France
13220 Chateauneuf-Lès-Martigues

Gélain Informatique
22, Avenue de Saxe
69006 Lyon
(16) 78.52.77.62

IFA
508, Route Nationale
59680 Cerfontaine
(16) 27.65.58.11

Infologs
205, Rue Saint Pierre
13005 Marseille
(16) 91.47.01.79

Jessico
BP 693
06012 Nice CEDEX 1
(16) 93.51.61.30

Komelec
4, Rue Yves Toudic
75010 Paris
(1) 42.08.54.07

Modern Application Development (MAD)
42, Rue Lamartine
75009 Paris
(1) 48.78.11.65

Maxsys
20, Rue de l'Hotel Dieu
95000 Pontoise
(1) 30.38.95.00

Micro Application
58, Rue du Faubourg Poissonnière
75010 Paris
(1) 47.70.32.44

Orphie
22, Rue Kellog
92350 Le Plessis-Robinson
(1) 46.32.02.28

ORN
153, Rue de l'Université
75007 Paris
(1) 45.56.19.23

Phase
93, Avenue du Général Leclerc
75014 Paris
(1) 45.45.73.00

Phoenix DP
BP 801 64008 Pau CEDEX
(16) 59.82.95.00

Power Informatique
26, Rue Trachel
06000 Nice
(16) 93.88.00.86

Serel Micro-Informatique
173, Rue Léon Jouhaux
78500 Sartrouville
(1) 39.13.64.96

Servico Informatique
90, Bd de la Libération
13004 Marseille
(16) 91.92.64.80

Silicone DP
5, Boulevard des Arceaux
34000 Montpellier
(16) 67.58.35.60

Someware
27, Rue Gabriel Péri
59186 Anor
(16) 27.59.62.57

Storm Media Production
6 bis, Rue de Candie
75011 Paris
(1) 43.57.46.57

Tecsoft Images
8, Avenue de Lattre de Tassigny
57000 Metz
(16) 87.69.19.50

Vidéo Editions Multimedia (VEM)
14, Rue du Bois Sauvage
91055 Evry CEDEX
(1) 64.97.96.54

Vidéo Invasion
19, Boulevard Voltaire
75011 Paris
(1) 48.07.16.99

Vitepro
42, Avenue Raymond Marcheron
92120 Vanves
(1) 46.38.17.15

VSPFE
36, Rue des Prés Bataille
77220 Tournan en Brie
(1) 64.07.19.76

Xanadu
13, Rue Ernest Renan
94200 Ivry-sur-Seine
(1) 49.60.06.66

GRANDE BRETAGNE

Acid Software Europe Limited
37 Camden Square
Camden Town
London NW1 9XA
71 482 4066

Amiga Computing
Europa House, Adlington Park
Macclesfield SK10 4NP
0625 878888

Amiga Format
30 Monmouth Street
Bath, Avon, BA1 2BW
0225 442244

Amiga Shopper
30 Monmouth Street
Bath, Avon, BA1 2BW
0225 442244

CU Amiga
Priory Court
30-32 Farringdone Lane
London EC1R 3AU
071 972 6700

Digita International Limited
Black Horse House
Exmouth EX8 1JL
0395 270273

Europress Software
Europa House, Adlington Park
Macclesfield SK10 4NP
0625 859333

SoftWood Products Europe
PO Box 19
Alfreton
Derbyshire DE55 7BP
0773 836781

FAITES-VOUS CONNAITRE !

Nous vous avons oublié ou avons commis une erreur dans votre adresse ? Vous venez de déménager ? N'hésitez pas une seule seconde à nous écrire à l'adresse suivante :
Amiga Revue - Bottin
13, Rue Sainte Cécile
75009 Paris
Vous pouvez également prendre contact avec nous par téléphone au (1) 42.46.92.90, ou par fax au (1) 47.70.08.21.

AMIGA REVUE

Amiga Revue est une publication de Micro Application, Société Anonyme au capital de 1.200.000 Frs.

Amiga Revue
13, rue Sainte Cécile,
75009 Paris.
Publicité : (1) 42.47.12.16
Direction : (1) 42.47.12.16
Rédaction : (1) 42.46.92.90
Fax : (1) 47.70.08.21

Editeur : Philippe Olivier
Directeur de la publication : Jean-Yves Primas
Rédacteur en chef : Stéphan Schreiber
Secrétaire de rédaction : Véronique Petit

Ont collaboré à ce numéro : Philippe Agnisola, Micky Chabane, Laurent Christophe, Olivier Duval, Mathieu et Sébastien Lubrano, Antoine Occhipinti, Rachid Ouadah, Frédéric Pierron, Yann Serra Carlos Récatala, Jean-Marc Viotti.

Gestion des abonnements et vente par correspondance :
MCM
16, Quai J.B. Clément
92140 Alfortville.
Tél : (1) 43.78.92.10

Illustrateur : Yann Serra

Maquette/Compogravure : Vert & Bleu Sud Réalisations

Flashage : SLJ Ingénérie, Issy-Les-Moulineaux.

Impression : Groupe J.L. Roto 61.

Diffusion : NMPP.

Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle de cette publication par quelque procédé que ce soit, faite sans le consentement de l'éditeur est illicite et constituerait une contrefaçon. Seules sont autorisées, d'une part, les reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et, d'autre part, les analyses et courtes citations justifiées par le caractère scientifique ou d'information de l'oeuvre dans laquelle elles sont incorporées (art. 425 et suivants du code pénal). Toute référence à un article, toute citation ou utilisation du logo Amiga Revue pour servir la promotion d'un produit doit faire l'objet d'un accord de l'éditeur. Tous droits réservés. Les documents envoyés à la revue ne seront pas retournés, sauf demande expresse. Les opinions exprimées n'engagent que leur auteur. Amiga est une marque déposée par CBM. Amiga Revue est une publication totalement indépendante de la société Commodore France.

OCCASION

L'argus des logiciels

Amiga Revue vous offre un nouveau service : l'Argus de l'Amiga est la nouvelle référence des prix du marché de l'occasion. Ce mois-ci, découvrez les références du matériel.

Amiga Revue vous offre un nouveau service. Vous souhaitez vendre ou acheter... au bon prix ? Consultez l'Argus, grille de référence des prix du marché de l'occasion. Ce mois-ci, découvrez les références "soft". Les prix indiqués tiennent compte de plusieurs paramètres : ancienneté (entre 6 mois et 2 ans), rareté et prix moyen constaté à la revente. Le matériel d'occasion doit être revendu dans son emballage d'origine avec l'intégralité des manuels, bons de garantie, factures, etc., et ce, dans un bon état. Dans le cas contraire, l'acheteur peut tout à fait exiger des prix inférieurs à ceux indiqués par l'argus. Des remarques, des questions à propos de l'argus ou de votre matériel ? N'hésitez pas à adresser votre courrier à Amiga Revue, l'Argus, 13 rue Sainte-Cécile, 75009 Paris. L'Argus complètera et affinera ses évaluations au fil des numéros. Le mois prochain, retour au matériel.

Logiciel	Prix moyen
Art Departmen Pro 2.3	800
Aladdin 4D	2 000
AmigaVision Pro	500
Amos 1.3	150
Amos 3D	120
Amos Easy	200
Amos Pro	350
CanDo 2.0	450
DeluxePaint II	200
DeluxePaint III	300
DeluxePaint IV	450
DeluxeVideo 3	300
DemoMaker	075
Design Works	350
Devpac 2	100
Devpac 3	150
Digipaint 3	250
Digital Sound Studio	350
Digiview 4.0	400
Dos-2-Dos	200
Excellence! 3fr	300
FinalCopy II	650
GFA Basic	150
Imagine 2.0	700
Kindwords 2.0	150
Kindwords 3.0	300
MaxiPlan2.7	125
Professional Page 3.0	600
PageStream 2.1	700
Professional Draw 3.0	600
QuarterBack 4.0	150
Sculpt Animate 4D	300
SuperBase Pro	350
The Director 2.0	200
True Paint	550
TurboPrint	300
Vidi Amiga 12	600
Volumn 4D Pro	600

AMIGA REVUE

ABONNEZ-VOUS
11 N° = 300F

EN KIOSQUE LE 4 DE CHAQUE MOIS

DES JEUX, DES RÉPONSES, DES APPLICATIONS, DU GRAPHISME DE LA VIDÉO, DU SON.

LE MENSUEL DE TOUS LES AMIGA ET DE TOUTES LES APPLICATIONS

CADEAU

4 PIN'S



Emaillés, colorés et plein d'humour :
Commodore joystick
Le Commodore musicien
Le Commodore graphiste

LA PLUS COMPLETE, LA PLUS DENSE, LA MOINS CHERE DES REVUES AMIGA

GRATUIT

1 DISQUETTTE DE TÉLÉCHARGEMENT



Grâce à ce programme, vous avez accès au téléchargement de tous les logiciels du Domaine Public présentés sur le 3615 AMIGA REVUE.

GAGNEZ 1 EXEMPLAIRE GRATUIT

Vous bénéficiez d'une offre promotionnelle : au lieu de 30F l'exemplaire, prix de vente en kiosque, vous économisez un numéro en ne payant que 300 F les 11 numéros.

PLUS

VOS PETITES ANNONCES GRATUITES

Vous cherchez un vieux programme introuvable, vous vendez votre ancien disque dur, etc. N'hésitez plus à passer une annonce dans AMIGA REVUE, c'est gratuit.

BULLETIN D'ABONNEMENT

Nous tenons à vous prévenir qu'il nous est malheureusement impossible techniquement de servir votre exemplaire avant la présence en kiosque du magazine.

OUI, JE M'ABONNE A AMIGA REVUE, JE BENEFICIERAI :
- d'un numéro gratuit par rapport au prix de vente en kiosque
- de 4 pin's émaillés
- d'une disquette de téléchargement
- de mes petites annonces gratuites

France .... 300 F
DOM/TOM-ETRANGER .... 390 F

Réglement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de MICRO APPLICATION (pour les DOM/TOM-ETRANGER, mandat obligatoirte).

NOM : ....PRENOM : ....
J'AI UN AMIGA : ....
ADRESSE : ....
CODE POSTAL : .... VILLE : .... PAYS : ....

Bon de commande à expédier accompagné de votre réglement à : Amiga Revue, service VPC, 16 quai Jean-Baptiste Clément 94140 Alfortville.

SHOPPING



TEE SHIRT

Sigle Commodore Explorer de marque Hanes, gris clair en tissus 100% coton, traité prérétréci, taille ample (L ou XL)

Réf. TSH exp + taille...45 F



KIT TELECHARGEMENT

3615 Amiga Revue

Composé d'un logiciel et d'un cable ce kit vous permettra l'accès aux téléchargement de nombreux programmes du domaine public.

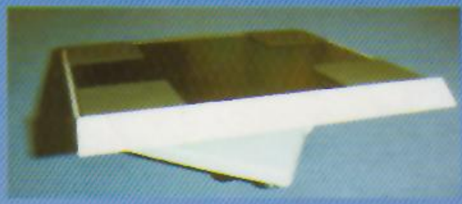
Kit complet (cable + logiciel)
*Réf 5500......................**149 F***
*Logiciel seul Réf 5510......................**59 F***
*Cable seul 0 Réf 5520......................**90 F***

KIT DE NETTOYAGE



Votre Amiga comme neuf ! Ce kit comprend 1 mini aspirateur et ses différents embouts, cotons tiges, produits de nettoyage, brosse, etc. La disquette spéciale vous permettra de netoyer aussi vos lecteurs de disquettes

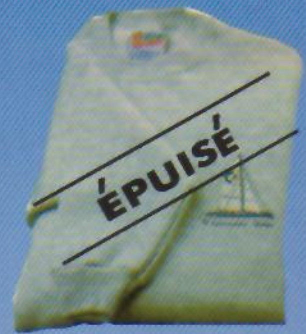
Kit de nettoyage
*Réf 9200..............**200 F***



SUPPORT MONITEUR ORIENTABLE !

Pour bien voir votre écran ce support moniteur orientable en vertical ou horizontal vous permettra de positionner votre écran exactement comme vous le désirez.

*support moniteur........Réf 9600........**220 F***



SWEAT SHIRT

Sigle Commodore Explorer de marque Hanes, gris clair, grand confort, manches montées, coupe ample en tissu moltonné 50% coton, 50% polyester. Existe en L ou XL.

Réf sweat Exp + Taille.................................129 F

FILTRE ECRAN

Ménagez vos yeux contre la luminosité des écrans.Ce filtre atténue la luminosité sans altérer la vision, tout en supprimant les reflets.*Filtre écran*



Ref. 9800...**180 F**

Un pin's gratuit pour tout achat de plus de 150F

HOUSSE DE LUXE

Protegez votre Amiga ! En simili cuir blanc, lavable en machine elle vous évite les pannes dues aux cendres et aux poussières.

Housse clavier
A500/600/1200/2000
Réf 9500....85F
Housse moniteur
A500/600/1200/2000
Réf 9530...125F
Housse clavier + moniteur
A500/600/1200/2000
Réf. 9510................175F



BON DE COMMANDE

Je commande les articles ci-dessous

Nom..Prénom..

Adresse..Code Postal..........................Ville..............................

Article	Réf	Qté	Prix

Frais d'envoi 28F jusqu'à 350F d'achat, 36F au delà, Dom/Tom/Etranger + 20F

Total ______

Ci-joint mon réglement par chèque bancaire ou postal, mandat internationnal obligatoire pour les Dom/Tom et Etranger à l'ordre D'Amiga Revue. Prévoir 3 à 4 semaines de délais pour la réception.

Bon à retourner à Amiga Revue, service VPC, 16, Quai Jean Baptiste Clément, 94140 Alfortville.

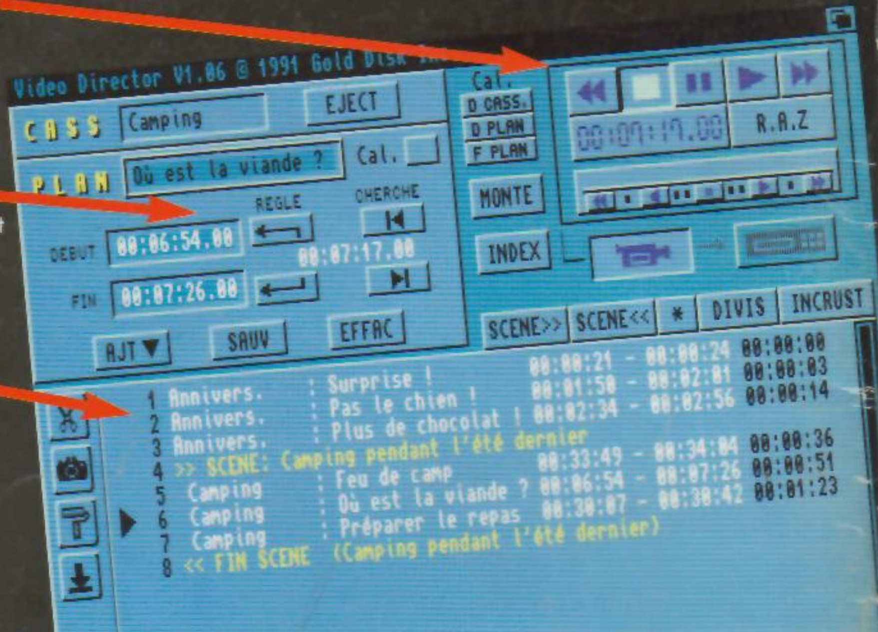
Voici comment transformer plusieurs heures de vidéo en grand spéctacle

Commencez par sélectionner les meilleurs moments de vos vidéos en télécommandant votre camescope depuis l'écran de l'Amiga.

A la souris, marquez le début et la fin des moments que vous souhaitez assembler et donnez leur des noms explicites.

Rangez les dans l'ordre qui vous plait en les déplaçant directement à la souris dans la liste de montage.

Lancez le montage et laissez l'Amiga s'occuper du reste.



VideoDirector© Pour AMIGA™

GOLD DISK



Installation simplissime :
le Smart Cable contrôle un camescope et un magnétoscope depuis un seul port série.

Le premier système de montage vidéo assisté par ordinateur pour l'Amiga™ de Commodore

Ce qui différencie un match dominical d'un reportage sportif, une visite zoologique filmée d'un documentaire pédagogique, une bande de musiciens d'un clip vidéo, c'est bien souvent le montage.

VideoDirector de GOLD DISK vous apporte la souplesse et la rigueur d'un ordinateur, vous libère des contraintes d'une table de montage et vous laisse exprimer votre créativité.

Interface Smart Cable©

Une fois l'interface Smart Cable connectée, votre camescope et votre magnétoscope obéissent à un simple clic de souris. La sélection des meilleurs moments de vos tournages devient alors une partie de plaisir. La liste de montage, modifiable à volonté, se lit d'un coup d'oeil, et peut contenir un nombre illimité de points de montage répartis sur plusieurs cassettes.

Le montage est automatique, et peut être lancé autant de fois que de copies désirées.

VideoDirector garde tous vos plans dans sa vidéothèque, accessibles à coup sûr, sans recherche fastidieuse.

Précis, le Smart Cable exploite au mieux votre équipement et gère aussi le RC Time Code pour un montage à l'image près.

Tous ces avantages vous sont accessibles pour peu que vous possédiez un Amiga de Commodore équipé de 512 Ko de RAM , un camescope muni d'une prise télécommande compatible LANC (Control-L) et un magnétoscope à télécommande infrarouge.

VidéoDirector est disponible, en version française, chez votre revendeur micro, vidéo et à la Fnac.

Egalement disponible pour compatibles PC sous Windows 3.1

1590 FF

Caractéristiques non contractuelles et modifiables sans préavis. Les produits cités sont des marques déposées de leurs éditeurs respectifs.
GOLD DISK et VideoDirector sont des marques déposées de GOLD DISK Inc. Amiga est une marque déposée de Commodore Amiga Inc.Prix public au 15/4/1993

Distribué en France par
Réseau revendeurs CiS (liste sur simple appel au 57 891 140)
Fnac (coordonnées de la Fnac la plus proche de vous au 57 891 140)
Distribué en Belgique et Luxembourg par
E.I.S 31, rue du Prof. MAHAIM 4000 LIEGE - COINTE Tél / Fax : 41 52 71 95

iT FORUM
8 - 11 Février 1994 - Porte de Versailles - Paris
Hall 1 - Stand C 81

Les produits GOLD DISK Inc. sont édités en version française et supportés par CiS
14, Avenue HERTZ, Europarc,
33600 PESSAC, France
Tél : +33 57 891 140
Fax : +33 56 362 846

CiS ©